

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA INFORMACIÓN

Departamento de Comunicación Audiovisual y Publicidad II



TESIS DOCTORAL

**Mujeres españolas de tebeo. Análisis del cómic hecho
por mujeres, a través de su dibujo, historias,
personajes y narrativa**

MEMORIA PARA OPTAR AL GRADO DE DOCTOR

PRESENTADA POR

Sofía Carlota Rodríguez Eguren

Director

Mar Marcos Molano

Madrid, 2015

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA INFORMACIÓN
Departamento de Comunicación Audiovisual y Publicidad II



TESIS DOCTORAL

Mujeres españolas de tebeo.
Análisis del cómic hecho por mujeres a través de su
dibujo, historias, personajes y narrativa

Autora: Sofía Carlota Rodríguez Eguren
Directora: Mar Marcos Molano

Junio 2015

A Mar Marcos por haberme aceptado como doctoranda a su cargo y a Concha Calvo que me puso en contacto con ella. A Florentino Flórez por haber compartido conmigo sus múltiples investigaciones y conocimientos sobre el medio. A José A. Hernández por estar ahí, por su paciencia.

A mi padre, por ser diferente y luchar siempre por lo que ama a pesar de los obstáculos y adversidades, por enseñarme a apreciar lo que otros no valoran y por su inestimable defensa e intento de revalorización del cómic en España. A todas las mujeres que se dedican al tebeo, presentes o no en esta investigación, cuyo esfuerzo, valentía, tesón y gran contribución al medio, aún no les han sido reconocidos; sin ellas, la historieta española no sería la misma.

ÍNDICE

RESUMEN.....	I
ABSTRACT	IV
1. INTRODUCCIÓN.....	1
2. METODOLOGÍA	21
2.1. HIPÓTESIS.....	21
2.2. OBJETO DE ESTUDIO.....	21
2.3. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN.....	21
2.4. PERTINENCIA DE LA INVESTIGACIÓN	22
2.5. MARCO CONCEPTUAL	26
2.5.1. APROXIMACIÓN AL CONCEPTO DE CÓMIC	26
2.5.2. APROXIMACIÓN A LA NARRATIVA DEL CÓMIC.....	43
2.6. MÉTODO	92
2.6.1. ESQUEMA DE ESTUDIO	95
2.6.2. JUSTIFICACIÓN.....	96
2.7. ESTRUCTURA	97
3. CAPÍTULO I: PILAR BLASCO, LA MAESTRA DEL PASADO	99
3.1. EL DIBUJO	124
3.2. LAS HISTORIAS.....	148
3.3. LOS PERSONAJES.....	169
3.4. LA NARRATIVA	181
4. CAPÍTULO II: PURITA CAMPOS, ÉXITO DE PASADO Y PRESENTE	189
4.1. EL DIBUJO	210
4.2. LAS HISTORIAS.....	240
4.3. LOS PERSONAJES.....	260
4.4. LA NARRATIVA	270
5. CAPÍTULO III: ANA MIRALLES, EL EMBRUJO DEL PRESENTE.....	281
5.1. EL DIBUJO	301
5.2. LAS HISTORIAS.....	328
5.3. LOS PERSONAJES.....	343
5.4. LA NARRATIVA	352
6. CAPÍTULO IV: EMMA RÍOS, EL TRAZO DEL FUTURO	371
6.1. EL DIBUJO	393
6.2. LAS HISTORIAS.....	415

6.3. LOS PERSONAJES.....	422
6.4. LA NARRATIVA	432
7. CONCLUSIONES	449
8. BIBLIOGRAFÍA, CÓMICGRAFÍA Y WEBGRAFÍA	455
8.1. BIBLIOGRAFÍA GENERAL	455
8.2. CÓMICGRAFÍA.....	464
8.3. ARTÍCULOS DE PRENSA Y/O REVISTAS ESPECIALIZADAS.....	466
8.4. WEBGRAFÍA	469
ANEXO I.....	489
ANEXO II.....	493

RESUMEN

Con esta investigación se pretende explorar el papel que han desempeñado y desempeñan las mujeres dibujantes de cómics en nuestro país a través de la historia, y más concretamente entre los años cuarenta y la actualidad. Demostrar que, a pesar del poco conocimiento que se tiene de estas mujeres y de los escasos estudios realizados sobre sus trayectorias y sus obras, su trabajo dentro de la industria del tebeo es imprescindible y el papel que han desempeñado en la historia de este medio, fundamental.

Centrándonos en nuestro país y en las dibujantes españolas, teniendo claro que la mujer cada vez se encuentra más afianzada como profesional de la historieta, a pesar de que el número de mujeres dedicadas a ella es menor que el de los hombres, resulta desolador comprobar que la mayoría de mujeres que trabajan en España para esta industria resultan ser unas auténticas desconocidas.

A través de este estudio se descubre que en todas las épocas nos encontramos con magníficas autoras de cómic en nuestro país, nombres muy importantes en el desarrollo y evolución del mundo del tebeo, pero que desgraciadamente ni son conocidas, ni consideradas, ni se las encuentra fácilmente. El papel que desempeñan dentro de la industria del cómic nunca ha sido reconocido y aún hoy continúa sin serlo. Por ello el interés de la investigación que nos ocupa: exponer y desgranar la diversidad del horizonte de la historieta dibujada por mujeres en un intento de mostrar su presencia, demostrar su interés e importancia y otorgarles el lugar dentro del medio que se merecen.

A pesar de la insuficiencia de datos, y precisamente por la pobreza de análisis, investigaciones y estudios serios que se encuentran sobre el tema, por la carencia de información y escasez de tradición teórica, con esta investigación se pretende hacer una pequeña aportación al estudio de la industria del cómic en España, y más concretamente al papel que la mujer detenta en él. El objetivo es analizar los trabajos de un número determinado de autoras pertenecientes al mundo del tebeo en nuestro país, que servirán como muestra representativa del resto de creadoras nacionales. Se trata de cuatro dibujantes imprescindibles que

deberían ser distinguidas por su trabajo en vez de por su sexo, y sin las que el cómic español no sería hoy lo que es.

En esta investigación se ha buscado reflexionar sobre las dibujantes españolas, en un intento de descubrir sus similitudes y diferencias, sus gustos e intereses, su evolución y, sobre todo, su estilo y forma narrativa. Manifestar sus trazos, su cromatismo, sus temáticas, la estructura narrativa que utilizan y sus sensibilidades. Todo con la intención de revelar su importancia y valía pero también de demostrar que son muchas más de las que se podría pensar. Nos decantamos por un estudio que muestre la importancia de los cómics hechos por mujeres, sus elementos propios o característicos así como diferenciadores y la aportación de la mujer como creadora de tebeos en nuestro país.

Según lo expuesto, se ha investigado qué tipo de mujeres se dedican al cómic en España, qué las ha hecho adentrarse en este complicado terreno monopolizado por hombres, cómo se han movido para encontrar su espacio, para hacerse un hueco en él, qué les interesa contar, por qué y cómo lo cuentan, cómo se enfrentan a sus creaciones y en qué las basan a la hora de llevarlas a cabo, qué o quién las ha inspirado, llegando hasta las influencias del momento concreto que les ha tocado vivir. Todo ello a través de los trabajos de cuatro dibujantes tomadas como representantes del cómic hecho por mujeres en nuestro país: Pilar Blasco, Purita Campos, Ana Miralles y Emma Ríos, pertenecientes cada una de ellas a una época y a un momento histórico diferentes, que comprende entre los años cuarenta y nuestros días.

En este análisis se ha buscado ir más allá de lo evidente. Tomando la generalización de los eventos como un proceso que sirva de estructura, basándose en la observación de un fenómeno para realizar posteriormente investigaciones y experimentos que conduzcan a la generalización buscada. Esta es la razón por la cual cada autora ha sido analizada de manera individualizada en el contexto de su obra y extrapolada después al escenario de su entorno social, político y cultural buscando conexiones que permitan extraer conclusiones más globales aplicadas al mundo del cómic en general y al dibujado por mujeres en particular.

Este estudio no permite análisis estadístico alguno sino que se basa en la contemplación, revisión e intuición. A partir de las cuatro experiencias particulares de las autoras estudiadas, se extrae el principio general que en ellas está implícito, siempre con la intención última de conseguir un conocimiento hondo del fenómeno que estamos estudiando: el tebeo español hecho por mujeres. La idea es llegar a un entendimiento en profundidad, buscando obtener información más que respuestas. No se trata de hacer un listado exhaustivo de autoras sino que tomando a cuatro mujeres dibujantes como referencia y sabiendo de antemano que cada una pertenece a una época distinta, se las ha estudiado a fondo, reflexionando y profundizando en su obra, con el objetivo de entender su trabajo y, a través de él, el del resto de mujeres a las que representan. De este modo, por extensión, se llegará también a un mejor entendimiento del mundo del cómic hecho por mujeres españolas y también del general.

El estudio de las cuatro autoras seleccionadas para la investigación se ha hecho siguiendo un mismo esquema para todas ellas, que a su vez se divide en cuatro secciones distintas y diferenciadas: Dibujo, Historias, Personajes y Narrativa. Se pretende conseguir una visión general, planteada para todas desde un punto de vista similar, de los cómics que han dibujado a lo largo de su trayectoria profesional. Sin comparar a las autoras entre ellas y sin confrontar sus trabajos, se las observa desde una perspectiva única y genérica en la que sigue un mismo hilo conductor a la hora de enfrentarse a la exploración de cada una.

Como conclusión señalar que aunque las mujeres siempre lo han tenido difícil en la industria del cómic, sus trabajos no han sido reconocidos ni tenidos en cuenta ni por sus compañeros de profesión ni por los investigadores y críticos, hoy en día la situación está cambiando. En realidad, hay más mujeres dedicadas al cómic de las que se piensa y su forma de trabajar ya no es la que era. Los estilos en lo referente a dibujo, temáticas, personajes y lenguaje narrativo se han diversificado y, en general, las dibujantes ya no se dedican solo a los típicos "tebeos para niñas". Hoy en día, tanto la forma en la que se enfrentan a sus trabajos como el público al que se dirigen es más variado y está compuesto tanto por hombres como por mujeres. Además Internet les está facilitando el terreno, se presenta como un nuevo instrumento a su favor con el que darse a conocer sin tener que depender, al menos en sus comienzos, de la industria editorial.

ABSTRACT

This research aims to explore the role played by women who works as comic artists in our country throughout history, specifically between the forties and nowadays. We want to prove that, despite the limited knowledge we have of these women and the few studies based on their careers and their artwork, their work in the comic industry is essential and the role they have played in the history of the medium, critical.

Focusing on our country and on the Spanish women who work as comic book artists, taking into account that women are increasingly becoming professional cartoonists, even though the number of women dedicated to this media is lower than that of men, is heartbreaking to confirm that most women working in Spain for this industry prove to be complete unknown.

Through this study we find out that there are great draftswomen on our country at all times, women whose names are really important on the development and evolution of the world of comics. Unfortunately, these women are not known or considered and they are not easily found. The role they perform within the comics industry has never been recognized and remains unrecognized today. Hence the interest of the investigation at hand: to expose and discover the diversity of comic books drawn by women in an attempt to show their presence, demonstrate their interest and importance and give them the place that they deserve within the media.

Despite the lack of data, and precisely for the poverty of analysis, research and serious studies found on the subject, the lack of information and lack of theoretical tradition, with this research we try to make a small contribution to the study of the comic book industry in Spain, and more specifically about the role that women hold on it. The aim is to analyze the work of a number of women who work for the world of comics in our country, which will serve as a representative sample of other national draftswomen. They are four essential artists who should be distinguished by their work rather than gender, and without which the Spanish comic book world would not be the same as it is today.

In this research we have tried to think about the Spanish draughtswomen, in an attempt to discover their similarities and differences, their tastes and interests, their evolution and, above all, their style and narrative form. We have tried to express their lines, their color wheel, their subjects, the narrative structure they use and their sensitivities. All this with the intention of revealing their importance and value but also to demonstrate that there are many more women who draws comics than we might think at first sight. We opted for a study that shows the importance of comics made by women, their characteristic and distinctive elements and the contribution of these women as creators in our country.

According to the above, it was investigated what kind of women are devoted to comics in Spain, which has made them get into this complicated field monopolized by men, how they have moved to find their place, what, how and why they are interested in telling a story, how they deal with their creations, in which they are basing to carry out and also what or who inspired them. All this, through the work of four artists taken as representative sample of the rest of women who work as cartoonists in our country: Pilar Blasco, Purita Campos, Ana Miralles and Emma Rios. Knowing that each one of the four belongs to a different time and a different historical moment, comprising between the forties and the present day.

This analysis has sought to go beyond the obvious. Taking the generalization of events as a process that serves to conform a structure that is based on the observation of a phenomenon with the idea of continuing with further research and experiments leading to the generalization collected. This is the reason why these four women has been analyzed individually in the context of their own work and then extrapolated to the scene of their social, political and cultural environment. The idea is also looking for connections that allow more overall conclusions that could been applied to the world of comics in general and to the world of comics drawn by women in particular.

This study does not allow any statistical analysis but it is based in contemplation, review and intuition. From the four particular experiences of the authors studied, we deduce the general principle that is implicit in them, always with the ultimate aim of achieving a deep understanding of the phenomenon we

are studying, that is the Spanish comic books made by women. The idea is to reach an understanding in depth, looking for information better than answers. The intention is not to make an exhaustive list of authors but take four cartoonists women as representatives of the rest. Understanding that each of this four women belong to a different era, they have been fully studied with the aim of understand their work and, through it, find out the work of the rest of women they represent. Thus, by extension, it will also come to a better understanding of the women world of comics and also of the general Spanish one.

The study of these four selected authors has been made following the same model for all of them and it is divided into four separate and distinct sections: Drawing, Stories, Characters and Narrative. The aim is to get an overview, proposed from a similar point of view, of the comics that they have drawn throughout their careers. Without comparing the authors including and without confronting their jobs, this analysis observe them from a single and generic perspective that shares a common thread.

In conclusion it is important to note that although women have always found a lot of troubles in the comic industry and their work didn't obtain any recognition neither by his colleagues nor by researchers and critics, today the situation is changing. In fact, there are more women devoted to comic that we could think and they all work in a different way than they used to do. The styles in terms of drawing, subjects, characters and narrative language have been diversified and these women are no longer engage to the typical "comics for girls". Today, the work of women in comics have changed a lot and the public who follows them is composed of both men and women. Moreover Internet is helping in order to prepare the ground for them, it is a new tool with which they can be putting on the spot without having to depend, at least in the beginning, on the publishing industry.

1. INTRODUCCIÓN

“¿Por qué las mujeres no leen cómics?” fue la cuestión inicial y primordial de un estudio en el que se tomó como punto de partida una percepción demostrada por el mercado y por las ventas de cómics: a pesar de la universalidad del concepto, y a diferencia de otras formas narrativas y/o artísticas como por ejemplo el cine o la literatura, el cómic no llega por igual a todos los públicos, en este caso los lectores. Habiendo sido leído desde sus orígenes tanto por hombres como por mujeres, con el paso de los años el tebeo se ha convertido en un terreno casi exclusivamente masculino. Hoy en día puede observarse que los lectores de historietas son, en su mayoría, hombres¹.

Según escribe Thierry Groensteen² en *Un Objet culturel non indentifié*: "Las encuestas más recientes sobre lectura muestran que las mujeres leen más que los hombres (...) Solo hay tres categorías que conservan un público mayoritariamente masculino: los libros de deportes, los de ciencia y técnica y... los cómics", (GROENSTEEN, 2006, pág. 70).

Como conclusión general obtenida de la exploración realizada, en la que se trataron por separado Temática, Personajes y Narrativa, se comprobó que hay un intercambio recíproco entre los tres elementos que ayuda a que se completen y complementen. La investigación nos dirigió, desde estos aspectos tratados, a la noción de género como cuestión fundamental: historias, personajes, dibujo y

¹ Y eso teniendo en cuenta que, en general, las mujeres leen más que los hombres. Según el estudio sociológico realizado a partir del barómetro de 'Hábitos de Lectura y Compra de Libros de 2012' que elabora la Federación de Gremios de Editores de España (FGEE), el perfil del lector en nuestro país sigue siendo el de una mujer, con estudios universitarios, joven y urbana que prefiere la novela, lee en castellano y lo hace por entretenimiento (en la franja de edad entre 35 y 45 años, el porcentaje de mujeres que leen es de un 71,7% frente a los hombres que solo lo hacen en un 55,1%). En cuanto a los varones, leen más cómics que las mujeres y sobre todo utilizan Internet. FGEE (en línea). Disponible en: <<http://www.federacioneditores.org/News/>>, (consulta realizada el 16 de septiembre de 2014).

² Según una encuesta sobre el hábito de lectura de tebeos en Francia realizada por la BPI (Biblioteca pública de información del Centro Pompidou) y el DEPS (Departamento de estudios, prospectiva y estadística del Ministerio de Cultura y Comunicación), publicada en la revista *Neuvième Art 2.0* (Noveno Arte 2.0), cuyo Redactor Jefe es Thierry Groensteen, hay dos veces más hombres que leen cómics que mujeres (38% hombres y 21% mujeres). Encuesta sobre la lectura de cómics en Francia (en línea). Disponible en: <<http://neuviemeart.citebd.org/spip.php?rubrique91>>, (consulta realizada el 16 de septiembre de 2014).

lenguaje narrativo estarían a expensas del género que representan. Y cada género, que en su conjunto conforma un tebeo concreto, tiene sus seguidores específicos. Así se comprobó que los hombres se decantan por unos géneros determinados y las mujeres por otros.

Una lectura de género de la historieta resultó, según el análisis al que se hace referencia, inevitable. Es decir, de su modelo de estructuración formal y temática, que además es utilizado para su clasificación y para su acercamiento a un tipo de público determinado y, por extensión, a su venta. Esta clasificación se fundamenta en los elementos comunes con los que cuenta el tebeo: por un lado sus aspectos formales, como son el tono, estilo y sentimientos provocados en el lector, y por otro los temáticos, es decir, situaciones, ambientes y personajes. Guión y planificación, personajes, historia, tratamiento, narrativa, dibujo, trazo e incluso iluminación y color, variarán y se amoldarán dependiendo del género al que pertenece cada historieta adaptándose a él, completándolo y complementándolo.

Atendiendo a la temática, la conclusión no fue otra que las mujeres como lectoras de tebeos se alejan de las obras de acción, aventuras y fantásticas. Prefieren las historias cotidianas y realistas, quizás porque las ven más cercanas y verdaderas. Parece que la mujer necesita identificarse con lo que está leyendo, más que evadirse o transportarse a universos desconocidos y lejanos. Las relaciones, tanto familiares como de amistad, el amor y los problemas del día a día son argumentos que les interesan. No sienten la necesidad de escaparse a mundos tan distantes como ajenos y menos aún meterse en la piel o la mente de un héroe de acción que no piensa más que en batallar y conquistar. Prefieren dejarse llevar por la vida de personas similares a ellas. Los cómics que eligen las mujeres no dejan de tener fantasía (muchas historias de amor con final feliz no son más que ilusiones), pero se alejan de lo fantástico como género. El melodrama también es una de sus elecciones preferente. Esta clase de relato elegido por las lectoras, posee unas características específicas del género, que lo diferencian de otros: la tipología y psicología de los personajes, la estructuración de la trama, el estilo, el color, el tipo de trazo y dibujo...

En cuanto al estilo de dibujo, se comprobó que el trazo suave de los tebeos destinados a chicas que se analizaron facilita la empatía. Las líneas claras y limpias, con su estilo realista y directo, consiguen que las mujeres se identifiquen con lo que están leyendo y, al sentirlo como algo que no les resulta ajeno, se interesen. Resultó destacable que los personajes agradables a la vista, guapos, con personalidad a la hora de vestir y peinarse, les llaman más la atención. A las lectoras les gusta que las cautiven con lo que ven, si pueden escoger eligen los diseños atractivos ante los de tendencia más feísta, más emborronados, más agresivos o menos limpios. Aunque los temas y personajes tratados sean reales y, como ocurre en el día a día, no siempre resulten agradables sino que muestran distintas y variadas dimensiones, se decantan por los dibujos elegantes y que les entran primero por los ojos.

Las conclusiones anteriores nos llevaron a considerar también el punto de agresividad desarrollado en la narrativa, que suele ir en función de la historia que se está relatando. En este sentido, el público femenino prefiere un montaje y estilo de viñetas más sosegado, con movimientos y saltos de página más pausados, incluso con una estructura limpia y sencilla. Esto nos condujo de nuevo a la idea de género ya que la violencia narrativa no es más que una adecuación a la temática de la crónica que se está desarrollando y no al revés. Cuando el género que se trata es de acción, el estilo narrativo se corresponde y adapta a él y, por lo tanto, es más provocador y combativo, menos relajado.

Todas estas deducciones hicieron crecer nuestro interés por el mundo de las mujeres³ y el cómic, nuestra inquietud por el papel que estas ocupan en un ámbito tan poco reconocido y valorado como el del tebeo. No solo como lectoras, que es lo que se trató en la investigación previa, sino más concretamente como autoras, como creadoras. Es decir, por los temas que desarrollan estas mujeres que se expresan a través de la historieta, lo que cuentan, cómo o por qué lo cuentan. Del interrogante ¿por qué las mujeres no leen cómics?, su estudio y conclusiones correspondientes, surgieron nuevas preocupaciones acompañadas de otras preguntas básicas que nos parecía debían ser analizadas en profundidad:

³ Los gustos están cambiando y hay muchas mujeres, tanto autoras como lectoras, que se inclinan también por otro tipo de historias en las que se incluye la acción y la violencia. Algunas han empezado a tratar estos temas en sus cómics y por lo general ya no se suele diferenciar entre tebeos para chicos y chicas.

¿cómo son los tebeos hechos por mujeres?; ¿qué tipo de obras les interesan a las creadoras de cómics?; ¿por qué dibujan, escriben o publican un tipo de historias u otro las autoras dedicadas al medio?; ¿qué las hace entrar en el mundo de la historieta?; ¿qué las lleva a abordar un género u otro en el cómic?; ¿influye su entorno, tanto familiar como social, en el tipo de relatos que cuentan?; ¿cuáles son sus referencias?; ¿qué estilo gráfico y narrativo eligen?; ¿por qué se decantan por un tono en vez de otro?

Centrándonos en nuestro país y en las dibujantes españolas, y siendo conscientes de que en algún momento puntual de su trayectoria puedan publicar en otros países e incluso tener una carrera más prolífica fuera de España, está claro que la mujer cada vez se encuentra más afianzada como profesional del medio. Todo ello a pesar de que aún hoy en día, a diferencia de otros medios de expresión, el número de mujeres⁴ que puede dedicarse exclusivamente al cómic sigue siendo mucho menor que el de hombres. Las cifras y sondeos⁵ lo demuestran, tanto en el mercado español como en el internacional.

Como consecuencia, resulta desolador comprobar que la gran mayoría de mujeres que han trabajado y trabajan en España por y para la industria del cómic, resultan ser unas auténticas desconocidas. Como ocurre en muchos otros ámbitos, las mujeres también van a la cola en el terreno de la historieta. Las autoras necesitan mucho empuje y tesón, mucha valentía para darse a conocer y más aún para que su obra sea reconocida. Pero afortunadamente cada vez son más numerosas las mujeres que se involucran en la producción de tebeos, las que se mueven en este complicado medio que poco a poco va contando con mayor número de seguidores, obtienen un mayor reconocimiento y consiguen vivir exclusivamente de la creación de cómics.

⁴ La mayoría de mujeres dibujantes, se dedican profesionalmente a otros terrenos artísticos (ilustración, animación, pintura...) y al mismo tiempo hacen historietas (muchas veces sin conseguir publicarlas).

⁵ Poniendo el ejemplo de la historieta franco-belga, cuyo mercado es mucho más amplio, está más asentado y siempre se toma como referencia europea, según los datos del estudio anual de Gilles Ratier, secretario general de la Asociación de Críticos y Periodistas del Cómic, ACBD (Association des Critiques et Journalistes de Bande Dessinée), la proporción de mujeres en la profesión se mantiene más o menos estable en los últimos años, sin llegar en ningún caso al veinticinco por ciento. En 2013 fue de un 12,3 por ciento (12,4% en 2012, 12,3% en 2011 y 12,17% en 2010). ACBD: 2013, l'année de la décélération (en línea). Disponible en: <<http://www.acbd.fr/2044/les-bilans-de-l-acbd/2013-lannee-de-la-deceleration/#8>>, (consulta realizada el 1 de septiembre de 2013).

En una entrevista⁶ concedida a la revista online *Píkara*, Susanna Martín (véase [pág. 586](#)), autora y miembro de la AAC⁷, apunta:

Hay un boom generacional de autoras que desde hace seis o siete años estamos publicando de forma exponencial. Pero la mayoría de editoriales están dirigidas por hombres, como también los jurados de premios, los críticos y periodistas especializados en cómic o el público lector. Ocurre que en entrevistas resaltan el hecho de ser mujer por encima de tu profesionalidad o talento, te invitan a mesas de temática concreta "femenina" o comparan tu obra solamente con la de otras autoras, cuando no tendría que importar el género de quien dibuja.

Aunque los nombres conocidos son escasos, al profundizar un poco se constata que en todas las épocas nos encontramos magníficas autoras de cómic en nuestro país. Hay mujeres que se dedican al tebeo, no cabe duda, pero ni se conocen, ni son populares, ni se encuentran fácilmente. Lo cierto es que son muchas más de las que a priori se pudiera pensar y al hacer un listado (véase [Anexo II](#)) exhaustivo, muchos se sorprenderían. Por ello, el interés y atractivo de la investigación que nos ocupa: exponer y desgranar la diversidad del horizonte de la historieta dibujada por mujeres en un intento de mostrar su presencia, demostrar su interés e importancia y otorgarles el lugar dentro del medio que se merecen.

El cómic, quizás por el tono satírico y caricaturesco de sus orígenes, o puede que por la extendida creencia de que se trata de un producto exclusivamente infantil⁸, es un medio de expresión que nunca ha contado con el respeto de ciertos sectores culturales y sociales, a pesar de haberse ganado ya desde hace años a los lectores adultos. Desde siempre, ha sido un arte poco valorado tanto entre los especialistas como entre el público en general. A no ser

⁶ "Historias, historietas y autoras de comics". Esmeralda R. Vaquero, *Píkara*, 9 de febrero de 2015 (en línea). Disponible en: <<http://www.pikaramagazine.com/2015/02/historias-historietas-y-autoras-de-comic/>>, (consulta realizada el 23 de marzo de 2015).

⁷ Para evitar esta invisibilidad de la mujer en el cómic, en 2013 se creó la Asociación de Autoras de Cómic (AAC), que surgió por la necesidad de agrupar a todas las autoras (y autores) que luchan por la igualdad real y efectiva en un mercado tradicionalmente dominado por el hombre, como es la historieta. AAC (en línea). Disponible en: <<http://asociacionautoras.blogspot.com.es/>>, (consulta realizada el 30 de noviembre de 2014).

⁸ La Real Academia Española incluye el término 'tebeo' en el año sesenta y ocho y la definición que da es: "Revista infantil de historietas cuyo asunto se desarrolla en series de dibujos".

en momentos muy puntuales de su historia o en algunos países en los que su industria está muy desarrollada, no se le ha prestado nunca demasiada atención. Aficionados y creadores se encuentran dentro de una minoría, forman una especie de gueto, como indica Javier Coma:

Desvinculado tanto del éxito masivo como de las élites de la cultura (...) no se quiso aceptar a los cómics en tanto lenguaje con sobresalientes posibilidades de creación estética (...) se dedujo que aquellos eran una subliteratura para niños (...) de ahí que se sepultara a los cómics en las publicaciones infantiles y se restringiera su lenguaje, literario y visual, a lo que, en cada momento y en cada país, se consideraba idóneo para las mentes de los menores de edad, (COMA, 1989, pág. 12).

Hoy en día hay signos palpables y demostrables de que la percepción social que se tiene de la historieta ha ido cambiando tanto a nivel internacional como, lo que realmente nos interesa para este estudio, nacional. Su solvencia como producto cultural parece ir quedando cada vez más probada, siendo más reconocida según van pasando los años, sobre todo en el último medio siglo. Precisamente en estas últimas cinco décadas, la prensa de nuestro país ha comenzado a interesarse por el cómic en sus páginas de cultura, equiparándolo (en cuanto a valor, prestigio y nivel) a otras artes como el cine, la literatura, el teatro, la poesía o la música, tomándolo y tratándolo como un producto adulto⁹.

A partir de los años setenta del siglo pasado, hubo ciertos intentos de hablar sobre cómics en las páginas de cultura o incluso de hacer secciones independientes dentro de la prensa diaria. Faustino R. Arbesú fue pionero en este sentido, entre octubre de 1973 y junio de 1978 publicó una página semanal de investigación en el periódico de Gijón *El Comercio*, que llevaba por título “El cómic, un medio de expresión pop”. Fue la primera página periódica sobre cómics, de

⁹ Hasta hace relativamente poco, los periódicos también seguían considerando al tebeo como un producto infantil y se limitaban a publicar historietas destinadas a los más pequeños (ABC, por citar un ejemplo que tuvo mucho éxito, publicó durante años el suplemento infantil *Gente Menuda*. No era otra cosa que un recopilatorio de historietas. En una primera época, de 1906 a 1910, fue un suplemento del diario ABC. En una segunda, de 1976 a 1978, y ya convertida en revista independiente, se entregaba como complemento de Los Domingos de ABC. En la última etapa, también revista independiente de 1989 a 1999, era un suplemento de la revista Blanco y Negro).

difusión semanal, que se publicó en España. Tres años después, en 1976, Manuel Darias¹⁰ comenzaría a escribir otra de similares características en El Diario de Avisos de Tenerife. Pero hasta los últimos tiempos con su inclusión en El País dentro de la sección de cultura, la prensa¹¹ no había encarado el tema de la historieta de manera realmente seria.

Últimamente, el cómic ha comenzado a contar con cierto apoyo por parte de las instituciones, lo que es más importante a la hora de conseguir un verdadero prestigio. Prueba de ello es la concesión de la Medalla de Oro al Mérito en las Bellas Artes a ocho humoristas y dibujantes de cómics, que fueron incluidos como homenajeados desde el año 2000, o la creación en 2007 del Premio Nacional del Cómic¹². Ambos galardones son otorgados anualmente por el Ministerio de Educación Cultura y Deporte, que desde 2008 también concede un Premio Nacional de Ilustración¹³. En este sentido, otro importante avance para el prestigio del medio ha sido sin duda la reciente concesión del Premio Príncipe de Asturias¹⁴ de Comunicación y Humanidades 2014 a Joaquín Salvador Lavado, autor argentino conocido internacionalmente como "Quino". Galardón que coincidió con el cincuenta aniversario del nacimiento de su personaje más popular, *Mafalda*. Según menciona el Jurado en su acta: "La obra de Quino conlleva un enorme valor educativo y ha sido traducida a numerosos idiomas, lo que revela su dimensión universal. Sus personajes trascienden cualquier geografía, edad y condición social". El Rey Felipe VI¹⁵ se refirió al dibujante argentino en su discurso

¹⁰ De 1977 a 2011, el periódico concedió unos premios de cómic con bastante prestigio a nivel nacional.

¹¹ Salvo en contadas excepciones como las que acabamos de citar.

¹² Ministerio de Educación Cultura y Deporte: Premio Nacional del Cómic. Disponible en: <<http://www.mcu.es/premios/nacionales/ComicPresentacion.html>>, (consulta realizada el 11 de noviembre de 2014).

¹³ Reconoce la labor profesional en su conjunto de un ilustrador. En sus siete ediciones lo han ganado dos mujeres: Ana Juan (2010) y Carme Solé Vendrell (2013). El resto de premiados han sido: Arnal Ballester (2008), Miguel Calatayud (2009), Emilio Urberuaga (2011), Andrés Rábago (2012) y José Ramón Sánchez (2014). Desde 1978 hasta 2007, se entregó el Premio a las mejores ilustraciones infantiles y juveniles que contaba con diversas categorías y fue conformado como un concurso. Entre otras autoras, Asun Balzola obtuvo un segundo premio en 1978 y un premio único en 1985 y Mercedes Llimona se llevó el segundo premio en 1980. Este galardón desapareció al crearse el Premio Nacional de Ilustración, que lo sustituyó.

¹⁴ Premio Príncipe de Asturias de Comunicación y Humanidades 2014 (en línea). Disponible en: <<http://www.fpa.es/es/premios-principe-de-asturias/premiados/>>, (consulta el 23 de agosto de 2014).

¹⁵ Ceremonia de entrega de los Premios Príncipe de Asturias. ABC, Premios Príncipe de Asturias (en línea). Disponible en: <<http://www.abc.es/cultura/20141024/abci-alminuto-premios-principe-asturias-201410241722.html>>, (consulta realizada el 25 de octubre de 2014).

del pasado 24 de octubre de 2014 en el Teatro Campoamor de Oviedo, con estas palabras:

Es la primera vez que nuestros galardones reconocen a un dibujante, y lo hacen premiando la obra de un hombre que trabaja, según él afirma, 'para que el mundo vaya para el lado de los buenos' (...) Ha sabido imbuir a sus personajes de una admirable capacidad para transmitir valores educativos universales, como universal es la admiración y el cariño por sus viñetas y dibujos geniales.

Aún queda, sin embargo, el reconocimiento académico¹⁶. A pesar de que muchos grandes nombres de la cultura universal llevan luchando desde hace décadas para que este medio de expresión sea reconocido como el Noveno Arte que es, su prestigio en los ámbitos universitarios (hoy día se organizan puntualmente congresos internacionales, seminarios, cursos de verano¹⁷, jornadas, las facultades dan premios¹⁸ e incluso algunas universidades¹⁹ han comenzado a impartir asignaturas relacionadas con el cómic), no ha llegado a ocupar el lugar que amerita. Todavía queda muchísimo camino por recorrer en este terreno.

El empeño de acercar el cómic a la universidad no es nuevo. Todo comenzó en Bordighera, Italia, en el año sesenta y cinco del siglo XX, momento en el que se inicia en Europa un movimiento de reivindicación, recuperación y primera catalogación del medio, con la creación de la Primera Muestra Internacional de Cómic por parte del Instituto de Pedagogía de la universidad de Roma, el centro de Psicología de Comunicación de Masas y el Archivo Internacional del Fumetti, en colaboración con el Cómics Club y con el Centro de Estudios Literarios de Expresión Gráfica (CELEG). La muestra contó con la presencia y el apoyo de

¹⁶ Will Eisner insistía en que es el paso más importante en la lucha por el prestigio del cómic. Él fue uno de los primeros en enseñar las técnicas del cómic en la universidad, al introducir los tebeos como asignatura (Escuela de Artes Visuales de Nueva York). Hoy, muchos dibujantes y guionistas imparten clases allí. School of Visual Arts (en línea). Disponible en: <<http://www.sva.edu/>>, (consulta el 10 de agosto de 2014).

¹⁷ En los cursos de verano de El Escorial, de la universidad Complutense de Madrid, desde los años noventa se han organizado varios encuentros.

¹⁸ En 1998 se creó el Premio Iberoamericano de Humor Gráfico Quevedos (Universidad de Alcalá) (en línea). Disponible en: <<http://www.humorgrafico.org/premios-quevedos/inicio>>, (consulta 16/12/2013).

¹⁹ La Universidad de Alcalá de Henares está preparando una Cátedra sobre cómics. De llegar a instaurarse, sería la primera de España.

grandes personalidades del mundo de la cultura internacional como el semiólogo Umberto Eco, el ensayista Francis Placassi, el dibujante de cómics Rino Albertarelli, el crítico cinematográfico Claudio Bertieri, el director de cine Alain Resnais²⁰, el investigador español Luis Gasca, el pedagogo Luigi Volpicielli y el experto en comunicación de masas Romano Calisi, a los que más tarde se unirían los cineastas, y en una época también guionistas de cómics, Federico Fellini²¹ y Cesare Zavattini.

Hasta casi una década después no se implantaría este movimiento cultural²² en nuestro país. En 1972²³ surgiría en España una corriente pro cómic con distintos actos a lo largo del territorio nacional: exposiciones, libros, secciones en la prensa, reuniones y charlas de autores y aficionados...

Pero el ámbito de la investigación sobre cómic en España no es todavía lo suficientemente extenso como para que el interés de algunos estudiosos concretos, que existen pero no son demasiados, genere por sí mismo una, o varias, corrientes de investigación. En este sentido, los nombres a destacar son contados. Entre otros, personas como Faustino R. Arbesú y Ramón F. Pérez, creadores de la revista más antigua de Europa sobre investigación de cómics: El Wendigo²⁴. Ellos solos, en sus cientos de artículos y exhaustivos análisis, han

²⁰ Alain Resnais fue un gran amante de los cómics y al morir, el 2 de marzo de 2014, dejó la mayor colección privada de tebeos de Francia. De niño, aquejado de una enfermedad que le mantuvo postrado en cama durante largos periodos, se aficionó a leer y descubrió los clásicos del cómic en la prensa norteamericana. En 1962 se convirtió en vicepresidente y co-fundador, junto a René Goscinny, Roland Topor, Chris Marker y Jean-Claude Forest, del "Club des Bandes Dessinées" que luego se llamaría "Centre d'Études des Littératures d'Expression Graphique" (CELEG). La importancia de este club fue capital en la historia de la historieta, publicaron un boletín informativo de periodicidad bimestral que a los pocos números se convirtió en la primera revista teórica sobre cómics del mundo: "Giff-Wiff".

²¹ Fellini también fue un gran entusiasta de los cómics que, como Resnais, leía desde pequeño. No solo era aficionado sino que también dibujaba, era un gran caricaturista. Pero sobre todo, escribió guiones de algunas historietas destacadas, entre ellas las aventuras de "Flash Gordon" que se publicaban en Italia.

²² Su reconocimiento por parte de los medios intelectuales llegaría mucho después.

²³ Sería el primer año de Promoción de la Historieta en España: Román Gubern publica el libro "El lenguaje de los cómics", el Diario Alcázar habla de vez en cuando sobre tebeos, Mundo Joven publica un apartado sobre cómics, se crea el club DHIM que agrupa a los profesionales del medio, el dibujante español Emilio Freixas recibe en Nueva York la medalla de la National Cartoonist Society otorgada a los mejores dibujantes del mundo y se realizan diversas exposiciones organizadas por la revista Trinca en diferentes ciudades, entre ellas Gijón, donde daría comienzo el Salón del Principado que continuará hasta 2014.

²⁴ El Wendigo (1974-2014) llegó a cumplir cuarenta años. El Wendigo (en línea). Disponible en: <<http://www.elwendigo.net>>, (consulta realizada el 22 de agosto de 2014).

desarrollado toda una teoría, una corriente investigadora sobre el mundo del tebeo, sus autores, sus ediciones, su lenguaje, su trayectoria, etc. Con ellos, también Florentino Flórez²⁵, colaborador de la citada publicación, quien además lleva desde 2002 organizando exposiciones²⁶ monográficas sobre autores de cómics e ilustradores en el centro de arte contemporáneo Casa Solleric²⁷ de Palma de Mallorca y cuyos catálogos²⁸ son referencia mundial en cuanto a investigación sobre el medio se refiere. Florentino Flórez, junto con el editor francés Frédéric Manzano, fue nominado al premio Eisner 2013²⁹, el más importante dentro del mercado del cómic (comparable al Oscar en cine), por la edición norteamericana³⁰ del catálogo dedicado a la figura de Wally Wood: *Woodwork*.

A esta escasez de investigaciones habría que añadir lo difícil que resulta encontrar material para su estudio, precisamente por la poca importancia que se ha dado siempre, y sigue dándose (aunque como ya hemos señalado esta percepción está cambiando), al medio. Las bibliotecas³¹ no se han preocupado por conservar los tebeos, lo que demuestra el desinterés general existente tanto por

²⁵ Profesor de la Escuela Superior de diseño de las Islas Baleares: "Escola Superior de Disseny Illes Balears", (en línea). Disponible en: <<http://www.escoladisseny.com/inici/index.php>>, (consulta realizada el 4 de noviembre de 2014).

²⁶ "Exposiciones", Florentino Flórez, TBO y no lo creo (en línea). Disponible en: <<http://tbeonolocreo.blogspot.com.es/p/exposiciones-de-comic.html>>, (consulta realizada el 22 de agosto de 2014).

²⁷ El blog de Casal Solleric (en línea). Disponible en: <<http://www.sollerik.org/>>, (consulta realizada el 22 de agosto de 2014).

²⁸ El blog de Casal Solleric. Exposiciones, "Carne y acero, el arte de Russ Heath" (en línea). Disponible en: <<http://www.sollerik.org/?p=4268&lang=es>>, (consulta realizada el 22 de agosto de 2014).

²⁹ "Un asturiano, a por un "Oscar" del cómic". La Nueva España, 27 de junio de 2013 (en línea). Disponible en: <<http://www.lne.es/asturama/2013/06/26/asturiano-oscar-comic/1433368.html>>, (consulta realizada el 22 de agosto de 2014).

³⁰ Woodwork (en línea). Disponible en: <http://www.amazon.com/Woodwork-Wallace-1927-1981-English-Spanish/dp/1613772920/ref=pd_sim_b_3>, (consulta realizada el 22 de agosto de 2014).

³¹ Por lo general, las 'cómicotecas' dentro de las bibliotecas españolas son prácticamente inexistentes o cuentan solo con unos pocos ejemplares, normalmente clásicos. Como director de la Biblioteca Nacional, Luis Alberto de Cuenca hizo un intento de revalorizar el medio y darle un espacio en las bibliotecas montando una exposición en 1997 titulada "Tebeos: los 100 primeros años". Fue su particular homenaje al centenario del cómic y contó, bajo el comisariado de Antonio Lara, con 200 documentos originales. "El tebeo español, espejo de la realidad", Fernando Samaniego, El País, 22 de enero de 1997, (en línea). Disponible en: <http://elpais.com/diario/1997/01/22/cultura/853887601_850215.html>, (consulta realizada el 5 de mayo de 2015).

este tipo de publicaciones como por sus creadores además de hacer muy difícil una investigación profunda, coherente y exhaustiva. Tampoco existe ningún museo³² dedicado a la historieta en nuestro país. Antonio Lara ya señaló este problema hace décadas pero, desgraciadamente, hoy sigue ocurriendo lo mismo:

Encontrar tebeos antiguos, e incluso modernos, es una aventura en la que el azar tiene la mayor parte. Las bibliotecas y hemerotecas son muy deficitarias en este terreno, y solo algunos coleccionistas particulares, que ignoran, en ocasiones, el valor de lo que poseen y lo conservan por razones sentimentales, pueden guardar páginas inestimables que se creyeron perdidas para siempre, (LARA, 1968, pág. 35).

Es evidente que nos encontramos ante un panorama un tanto desolador en donde no se es capaz de ofrecer un contexto idóneo para asentar unas bases teóricas del medio, que lleguen a ser aceptadas y admitidas por una mayoría representativa. Además, no existe, ni mucho menos, una metodología específica y definida que permita su consideración como estudios de investigación académicamente válidos. Si a esto añadimos la inaccesibilidad y el silencio de la industria, resulta prácticamente imposible obtener datos³³ en referencia a las ventas, tiradas, consumo, opinión, etc., descubrimos un problema comprobado que viene de antiguo y que aún hoy no se ha conseguido salvar. Ignacio Fontes ya centraba en los setenta la gran dificultad a la hora de realizar estudios de este tipo en la opacidad de editoriales y distribuidores: "la ausencia de datos objetivos sobre

³² Hubo varios intentos pero ninguno cuajó. Faustino R. Arbesú ya planteó esta idea a las autoridades de Gijón en 1975. En junio de 2015, inauguró por su cuenta un "museo vivo" con obras de su colección: "Museo del cómic en una cafetería", RTPA, 6 de junio de 2015 (en línea). Disponible en: <http://www.rtpa.es/sociedad:Museo-del-comic-en-una-cafeteria_111433611813.html>, (consulta realizada el 6 de junio de 2015). En Barcelona, la Generalitat de Catalunya lleva varios años estancada con este tema: "Sin dinero para el museo del cómic", Anna Bella, El Periódico, 10 de abril de 2015 (en línea). Disponible en: <<http://www.elperiodico.com/es/noticias/ocio-y-cultura/museo-comic-4089843>>, (consulta realizada el 10 de abril de 2015).

³³ Como ejemplo se podrían citar los informes de Álvaro Pons en su página web La cárcel de papel, que llegan hasta 2010 (<http://www.lacarceldepapel.com/?s=los+n%C3%BAmeros+de+2010&submit=Search>), los anuarios publicados por la Asociación de Autores de Cómic de España (ACEE) entre 2006 y 2008 (<http://www.entrecomics.com/?p=2249>), los listados que ha comenzado a publicar la Asociación de Autoras de Cómic (AAC), o los datos, más generales, recogidos por la Federación de Gremios de Editores de España (FGEE), (véase [pág. 1](#)).

tiradas y, lo que sería más representativo, sobre las ventas", (FONTES, 1971, pág. 335-390).

El crítico de El País Álvaro Pons menciona esta problemática: "Como ya es obligada referencia, siempre hay que hacer notar que cualquier análisis sobre la situación del tebeo en España es siempre sesgada: el secretismo de las editoriales sobre sus cifras reales de distribución y ventas hace prácticamente imposible cualquier intento de aproximación al hermético mercado en nuestro país", (PONS, 2008, pág. 60).

A pesar de la insuficiencia de datos, y precisamente por la pobreza de análisis, investigaciones y estudios serios que se encuentran sobre el tema, por la carencia de información y escasez de tradición teórica, con esta investigación se pretende hacer una pequeña aportación al estudio de la industria del cómic en España, y más concretamente al papel que la mujer detenta en él. El objetivo es analizar los trabajos de un número determinado de autoras pertenecientes al mundo del tebeo en nuestro país, que servirán como muestra representativa del resto de creadoras nacionales.

Si los estudios realizados en España tomando como referencia la historieta son pocos, aún entendiendo que se cuenta con algunas excepciones esporádicas, los existentes en torno al trabajo realizado por las mujeres son incluso más exiguos. Como ya se había mencionado en esta introducción, por desgracia, queda mucho camino por recorrer todavía para que la función de la mujer en el tebeo español se distinga como merece, para que las mujeres dedicadas al medio se consideren y reconozcan llegando a ocupar el lugar que les corresponde en este campo. Faustino R. Arbesú destaca:

La resistencia que, como tantos otros, este medio artístico desde sus orígenes ha sostenido a reconocer el valor que las mujeres en él han tenido. Si alguien duda de semejante afirmación, le aconsejo que revise las enciclopedias de que disponga sobre el cómic y descubrirá la casi total ausencia de féminas en él, cuando lo han integrado desde sus orígenes y, en algunos casos, marcando a sangre y fuego su Historia, hechos que todos hemos ignorado o, lo que es peor, olvidado, (ARBESÚ, 2007).

La dibujante Purita Campos³⁴, también se queja del desinterés mostrado por los expertos hacia el trabajo de las mujeres historietistas:

Los críticos, en toda esta época que yo he trabajado, me han ignorado totalmente. Tú leías libros de Coma o de no sé quién, que escribían de cómic, y yo miraba si estaba mi nombre: nada, me ignoraban. Hablaban de otros siempre (...) Esos libros los escribían hombres y consideraban que los cómics hechos para niñas eran unas cosas ñoñas y tontas. Es muy triste, pero es así.

Marika Vila³⁵, dibujante y gran defensora de la mujer incluso a través de su obra, es una de las fundadoras de la AAC, puntualiza y se hace una pregunta que debemos tener muy en cuenta en este estudio: "El cómic ha sido tradicionalmente territorio de la masculinidad y en esa dirección ha crecido, rompiendo normas y trascendiendo ideologías para desarrollarse en el mundo adulto del varón, pero olvidó algo en el camino... ¿y las chicas?", (VILA, 2010).

Es cierto que se encuentran excepciones en lo referente al reconocimiento y difusión³⁶ de estas mujeres, pero también lo es que son puntuales y esporádicas. El Salón Internacional del Cómic del Principado de Asturias es uno de los precursores en este sentido, desde sus orígenes³⁷ a principios de los años

³⁴ Entrevista a Purita Campos publicada en el tomo 7 de la reedición de EDT de *Esther y su mundo* en 2013.

³⁵ Marika Vila en la introducción de *Chicas de Cómic* de Guillem Medina (Glenat, 2010).

³⁶ Desde finales de los ochenta, coincidiendo con el Instituto de la Mujer y de la Juventud, se han realizado exposiciones, charlas y coloquios alrededor del cómic femenino. Como ejemplo, citar "Papel de mujeres" (1988), exposición y catálogo que presentaba un recorrido histórico de las autoras en la historieta española desde los años treinta a los ochenta, con dibujos de unas veinte artistas: Ana Miralles, Ana Juan, Marika, Pili Blasco, Rosa Galcerán, María Pascual, Lupe Guardia, Gemma Sales, Montse Clavé, Isa Féu, Mariel, Asun Balzola, Laura, María Balaguer, Victoria Martos, Pitti Bartolozzi, Carmen Barbará o Núria Pompeia y textos de Lourdes Ortiz, Teresa Pamies, Armonía Rodríguez, Mari Carmen Vila y Elisa Gálvez. En los últimos años, estos eventos han aumentado notablemente: en noviembre de 2013, se organizó en Granada el primer Festival de Cómic de Mujeres, Comiccafest; en 2014, Expocómic dedicó una exposición a la autora Teresa Valero y otra al cómic hecho por mujeres, "Mujeres de Tinta: Ellas en el Cómic"; en 2015, el Saló del Cómic de Barcelona, contó con un stand de la AAC, se organizaron mesas redondas sobre el papel de la mujer en el cómic y se realizó la exposición "Autoras de cómic femenino en el franquismo".

³⁷ El Salón Internacional del Cómic del Principado de Asturias se celebró en Gijón (con algunas excepciones que se realizó en Oviedo y Sama de Langreo) desde el año 1972 hasta 2014. Es el más antiguo de España y el segundo más antiguo de Europa después del de Lucca, creado un año antes. Salón Internacional del Cómic del Principado de Asturias, Wikipedia (en línea). Disponible en: http://es.wikipedia.org/wiki/Sal%C3%B3n_Internacional_del_C%C3%B3mic_del_Principado_de_Asturias, (consulta realizada el 1 de junio de 2014).

setenta, ha luchado por defender y reivindicar el trabajo de las mujeres dedicadas a la historieta, tratando de equiparlo, valorarlo y situarlo al mismo nivel que el de los hombres. Fue el primer Salón de España que dedicó una edición³⁸ a la mujer, la XXVI en 2002. Además, como complemento a tan vindicativa celebración, ese mismo año se montó una exposición³⁹ que en su momento fue la mayor del mundo: "Mujeres". Se trataba de una muestra exhaustiva, original y presumiblemente única, con más de doscientos originales y numerosos tebeos de todas las épocas realizados por autoras de cómics. Pero años antes⁴⁰, en el noventa y cuatro, el citado festival ya había dedicado otra exposición⁴¹ a la presencia femenina en la historieta.

Además, lo más importante en este sentido es que el Salón del Principado ha sido también el primero en reconocer los trabajos de las mujeres autoras con un galardón: El Premio Haxtur⁴². Así lo explicaba la organización en la revista *El Wendigo*⁴³:

Alguien tenía que hacerlo por primera vez y fuimos nosotros. Las profesionales de la historieta necesitaban un certamen donde sentirse protagonistas y el XXVI Salón del Cómic de Asturias lo fue. No se trata de discriminaciones positivas ni actitudes condescendientes ni establecer guetos. La cuestión es situar la aportación femenina al cómic en su lugar, el que merece, sacándolo de la oscuridad de siglos

³⁸ Contó con la presencia de las figuras más representativas a nivel mundial, entre ellas Trina Robbins, Marie Severin, Posy Simmonds, Ana Miralles y Purita Campos.

³⁹ La exposición recorría todos los géneros y los estilos eran tan variados como la nómina de dibujantes, era casi imposible encontrar similitudes formales entre unas y otras. Lo que viene a demostrar lo ridículo e inútil de una separación por sexos. En el plano estrictamente artístico no hay más rasgos comunes entre dos dibujantes femeninas que entre dos masculinos, es la calidad de su obra la que establece diferencias o similitudes.

⁴⁰ En 1988 se montó la exposición organizada desde Madrid, "Papel de Mujeres" (véase [pág. 13](#)), y se invitó a varias mujeres creadoras.

⁴¹ Tuvo lugar en la sala Borrón de Oviedo, la muestra se tituló "Mujeres de Tebeo" y su objetivo era repasar la evolución de los roles femeninos en los cómics de los últimos veinte años. El *Wendigo* nº 91-92 (7-10), otoño 2002.

⁴² Ana Miralles obtuvo el Haxtur a la Mejor Historia Larga, Mejor Portada y Finalista más Votado en el 93. Purita Campos el Haxtur al Autor que Amamos en 2004. Años después, ambas se llevaron el Gran Premio del Saló de Barcelona, en 2009 y 2013, respectivamente. Ana Miralles fue la primera mujer en recibir este galardón en Barcelona, dieciséis años después de recoger el Premio de Gijón, donde también se convirtió en la primera mujer que recibió un Haxtur.

⁴³ El *Wendigo* nº 93-94 (4-10), 2005.

de machismo. Era el objetivo; ahora corresponde a los que vengan continuar el trabajo.

Como ejemplo de esta falta de gratitud al esfuerzo de las mujeres que están inmersas en el medio y que dedican su vida a él, cabría citar el recientemente establecido Premio Nacional del Cómic, que ya habíamos mencionado. En sus siete años de existencia ha sido entregado⁴⁴ única y exclusivamente a hombres. Algo parecido sucede con la Medalla de Oro al mérito en Bellas Artes⁴⁵ que ha sido concedida en ocho ocasiones a humoristas e/o historietistas pero que, hasta la fecha, sólo una vez ha ido a parar a manos de una mujer⁴⁶: Miguel Quesada (2000), Francisco Ibáñez (2001), Antonio Mingote (2002), Carlos Giménez (2003), Purita Campos (2009), Antonio Fraguas "Forges" y Luque Nazario "Nazario" (2010) y Juan López Fernández "Jan" (2011).

La propia Purita Campos, cuando el Saló del Cómic de Barcelona realizó una exposición⁴⁷ dedicada a su obra cinco años después de esta Medalla, en 2014, se mostró agradecida pero también algo molesta. En sus declaraciones destacó que a sus 76 años y después de toda una vida dedicada a la profesión, no se habían acordado de ella antes por no ser hombre: "La exposición llega tarde porque soy mujer", afirmó en una entrevista para La Vanguardia. El certamen barcelonés le había otorgado su Gran Premio⁴⁸ un año antes.

⁴⁴ Francesc Capdevila "Max" (2007); Paco Roca (2008); Felipe Hernández Cava y Bartolomé Seguí (2009); Altarriba y Kim (2010); Santiago Valenzuela (2011); Alfonso Zapico (2012); Miguelanxo Prado (2013) y Juan Díaz Canales y Juanjo Guarnido (2014).

⁴⁵ Medallas de Oro al Mérito en las Bellas Artes, Ministerio de Educación, Cultura y Deportes (en línea). Disponible en: <<http://www.mecd.gob.es/servicios-al-ciudadano-mecd/catalogo/cultura/premios/otros-premios/medallas.html>>, (consulta realizada el 11 de noviembre de 2014).

⁴⁶ "Julio Iglesias y la Duquesa de Alba, entre los galardonados con la medalla de Bellas Artes", El País, 26 de febrero de 2010 (en línea). Disponible en: <http://cultura.elpais.com/cultura/2010/02/26/actualidad/1267138809_850215.html>, (consulta realizada el 2 de junio de 2014).

⁴⁷ "Purita Campos, creadora de Esther: la exposición llega tarde porque soy mujer", La Vanguardia, 18 de mayo de 2014 (en línea). Disponible en: <<http://www.lavanguardia.com/cultura/20140518/54407037069/purita-campos-creadora-de-esther-la-exposicion-llega-tarde-porque-soy-mujer.html>>, (consulta realizada el 23 de agosto de 2014).

⁴⁸ "Purita Campos, ganadora del Gran Premio del Salón del Cómic por 'Esther y su mundo', Antena 3, Madrid, 13 de abril de 2013 (en línea). Disponible en: <http://www.antena3.com/noticias/cultura/purita-campos-ganadora-gran-premio-salon-comic-esther-mundo_2013041300149.html>, (consulta el 22 de agosto de 2014).

Como en muchos otros aspectos, el Salón Internacional del Cómic del Principado de Asturias⁴⁹, se adelantó⁵⁰ a cualquier otro evento, o institución, a la hora de homenajear a Purita Campos y reconocer su importante aportación a la cultura de nuestro país. Ella es, seguramente, la autora de cómics más destacada de España. En 2004 el Salón le concedió el Premio Haxtur⁵¹ al “Autor que Amamos” (se entrega a un autor como reconocimiento y homenaje a su trayectoria profesional, al conjunto de su carrera y su obra). Destacar que tras varias décadas en el olvido, la dibujante española Pura Campos, que había tenido que abandonar su trabajo como historietista para poder sobrevivir, consiguió que su tebeo más famoso, *Esther y su mundo*, fuera reeditado tras su participación en la edición de 2002 del citado Salón y posterior concesión del Premio Haxtur dos años después, en 2004. Hoy, Esther es un éxito de ventas (en los setenta Bruguera llegó a publicar 400.000 copias semanales. Las reediciones actuales han vendido más de 200.000 ejemplares), que cuenta con nuevas historias ambientadas en la actualidad.

Pero no es de extrañar que las mujeres que han dedicado su vida al cómic sean unas auténticas desconocidas a las que solo unos pocos reconocen y premian su labor y su esfuerzo. Ocurre en todos los campos. Rosa Montero⁵² lo mencionó en un artículo de El País, con motivo de la concesión del Cervantes a Elena Poniatowska:

Mañana le darán el Cervantes a Elena Poniatowska. El premio lo han ganado ya 35 hombres; ella será la cuarta mujer. Tampoco hay más en el premio de la Crítica: tres mujeres contra 63 hombres; en cuanto a los Nacionales de Narrativa, en los

⁴⁹ Desapareció en 2014 tras más de 40 años de existencia: "El Salón del Cómic de Asturias pone fin a 42 años de viñetas", Javier Cuartas, El País, 9 de septiembre de 2014 (en línea). Disponible en: <http://cultura.elpais.com/cultura/2014/09/09/actualidad/1410275818_423052.html>, (consulta realizada el 9 de septiembre de 2014).

⁵⁰ Ella misma lo menciona en muchas de las entrevistas que le hacen en prensa: "Me veo como una currante, he dibujado 3000 páginas", Lucía González, El Mundo, 29 de septiembre de 2010 (en línea). Disponible en: <<http://www.elmundo.es/elmundo/2010/09/19/comic/1284892277.html>>, (consulta realizada el 6 de febrero de 2013).

⁵¹ El Wendigo. Premios Haxtur 2004 (en línea). Disponible en: <<http://www.elwendigo.net/haxtur/haxturframeset2.htm>>, (consulta realizada el 4 de junio de 2014).

⁵² "Elena". Rosa Montero, El País, 22 de abril de 2014 (en línea). Disponible en: <http://elpais.com/elpais/2014/04/21/opinion/1398094334_820551.html>, (consulta realizada el 1 de mayo de 2014).

36 que hubo desde la Transición solo hay dos escritoras. Una cosecha ridícula y que no refleja la realidad. Hemos avanzado muchísimo en la demolición del sexismo, pero sigue habiendo profundos prejuicios machistas (que también padecemos las mujeres) que nos condenan a ser lo otro, lo ajeno, lo secundario. Ya se sabe que, si una autora escribe una novela protagonizada por una mujer, todos piensan que está hablando de mujeres; mientras que si un varón escribe una novela protagonizada por un hombre, todos piensan que está hablando del género humano.

La finalidad de este trabajo no es la de presentar un listado exhaustivo e historiográfico de autoras de historieta españolas. Menos aún se persigue una clasificación, ni cualitativa ni cuantitativa, de estas artistas dentro de una etiqueta general que podría resultar deficiente y sonar un tanto edulcorada, incluso trasnochada, aún siendo la más evidente y reconocible: la de "cómic femenino"⁵³. Tampoco se pretende hacer única y exclusivamente un listado con los nombres de todas las mujeres que han trabajado para el mundo del tebeo en nuestro país. Se trata más bien de identificar una pequeña muestra representativa de creadoras mujeres y españolas, cuyo papel es primordial dentro de la calificación general de tebeo español, y sus obras. Dibujantes imprescindibles para las que la categoría "cómic hecho por mujeres" podría resultar más adecuada, ya que todas ellas deberían ser distinguidas por su trabajo en vez de por su sexo, y sin las que el cómic español, si es que se puede calificar de esta forma a nuestra producción tebeística, no sería hoy lo que es.

Siempre alejándonos del concepto feminista y evitando cualquier tipo de clasificación y, sobre todo, reivindicación de este tipo, pretendemos mostrar la participación femenina en la producción de historietas de nuestro país así como la forma de hacer de las mujeres que forman parte, junto a los hombres, de este medio de comunicación de masas, que también es un arte. Porque la intención de esta investigación no es ni mucho menos la de presentar aquellos trabajos hechos por mujeres que exploren solo una temática destinada única y exclusivamente a un público femenino y que pudiera ser entendida y definida como "de mujer". El

⁵³ "Nos clasifican por nuestro sexo en lugar de por lo que hacemos y es una situación a la que nos hemos acostumbrado porque la rabia no sirve de nada", afirmó Ana Miralles en una entrevista realizada por Pilar Armero el 20 de julio de 1996 en Jarandilla para el periódico extremeño Hoy.

propósito de este estudio no pasa por cuestiones de género, las categorías femenino/masculino son taxonomías que carecen de importancia para el análisis que nos ocupa, y menos aún de sexualidad. Aunque entendamos que la cuestión de la igualdad de sexos⁵⁴ no esté en absoluto superada, tocar a estas alturas el tema del sexismo podría parecer anticuado o, lo que resultaría aún peor, oportunista. Tampoco hay una pretensión de establecer estadísticas comparativas y menos aún de presentar un inventario global con las autoras del panorama español. En esta investigación se busca reflexionar sobre las historietistas españolas, en un intento de descubrir sus similitudes y diferencias, sus gustos e intereses, su evolución y, sobre todo, su estilo y forma narrativa. Manifiestar sus trazos, su cromatismo, sus temáticas, la estructura narrativa que utilizan y sus sensibilidades. Todo ello con la intención de revelar su importancia y valía pero también de demostrar que son muchas más de las que en un primer momento se podría pensar.

Lo que sí nos interesa tener presente es el hecho constatado de que cuando se hace una lista de los mejores dibujantes, raramente aparece algún nombre de mujer. Si hay alguna candidata, deberá esperar a que se elabore una categoría femenina específica, que por lo general está subordinada a la masculina. Esta actitud machista y prepotente (por mucho que no se quiera tratar el tema del sexismo en este trabajo, resulta evidente que estas ausencias no pueden ser fruto de la casualidad) ha conducido a que autoras de primera fila permanezcan en un segundo plano por el mero hecho de ser mujeres, mientras compañeros de menos categoría han acaparado todo el éxito y el reconocimiento. Por otro lado, tenemos que reconocer que el cómic femenino ha atraído cierta atención en algunos momentos concretos, pero siempre centrada en los aspectos sociológicos del mismo, la mayoría de las veces como objeto de crítica por su falta de conexión con la realidad, sus estereotipos, su maniqueísmo y su poca consistencia argumental.

⁵⁴ “Más que exigir un lugar merecido, las mujeres vienen a patear el tablero. Más allá de la militancia, de las reivindicaciones feministas, de las cuestiones de género y de la lucha, estas minas están hartas. Si antes fueron bataclanas, guerrilleras, Amazonas, amas de casa, lesbianas o personajes de Robert Crumb, hoy sabemos que son mujeres porque Parés nos muestra sus pezones. Los de ellas, claro”, señala la investigadora argentina Laura Vázquez en su blog el 11 de febrero de 2011 (en línea). Disponible en: <<http://lauravazquezhutnik.blogspot.com.es/>>, (consulta 1 de septiembre de 2014).

Así pues, partiendo de unos resultados en los que se manejan las premisas de una investigación previa, nos centraremos ahora en el género como estructura narrativa, analizando exhaustivamente a un número concreto de mujeres dibujantes y sus obras, además de ahondar en las múltiples dimensiones narrativas de las historietas hecha por ellas: qué las llevó a entrar en la industria, sus gustos, los temas que tratan, el estilo de sus trabajos y el grafismo que utilizan (líneas, contornos, colores, trazos, etc.), los personajes que desarrollan y su tipología, la forma y estructura de sus narraciones, la disposición de las viñetas en la página, la utilización de unas u otras herramientas a la hora de llevar a cabo su obra, la presencia de las onomatopeyas, el recurso del color, los planos, las elipsis... Un estudio con el que poder no solo obtener un panorama general de las mujeres que se han incorporado al mundo del cómic en nuestro país y cómo han ido evolucionando ellas y sus trabajos dentro de él, sino también del que se deduzca el tipo de material que les interesa tratar como creadoras, cómo se enfrentan a ese material, tanto estética como narrativamente, qué y/o quién las ha influido a la hora de crear o si aspectos como el entorno social y/o la época a la que pertenecen han sido determinantes en su trabajo.

2. METODOLOGÍA

2.1. HIPÓTESIS

El uso de los elementos formales y narrativos del cómic así como el contexto histórico, político e ideológico en el que se desarrollan, determinan y diferencian las propuestas artísticas de las distintas autoras de historieta gráfica en España.

En base a la información obtenida en la fase exploratoria previa donde se comprobó que las razones por las que las mujeres leen menos cómics que los hombres son de orden narrativo, temático, construcción del relato y de los personajes, con independencia de motivaciones genéricas como una mayor cantidad de personajes masculinos en el cómic o mayor cantidad de autores de cómic también masculino, nuestra inquietud se traslada hacia un terreno sobre el que hay muy pocos estudios académicos: las mujeres españolas (dibujantes) de tebeo. Nos decantamos por una investigación más amplia que muestre la importancia de los cómics hechos por mujeres, sus elementos propios o característicos así como diferenciadores y la aportación de la mujer como creadora de tebeos en nuestro país.

2.2. OBJETO DE ESTUDIO

El cómic dibujado por mujeres españolas entre la década de los 40 del siglo pasado y la de 2010.

2.3. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

- Estudiar y presentar un marco histórico general del cómic, historieta o tebeo hecho por mujeres en España.
- Ofrecer una visión global del panorama actual del mundo del cómic realizado por mujeres españolas.
- Delimitar la importancia del tebeo hecho por mujeres en nuestro país.

- Comprobar su aportación e influencia dentro de la producción de cómics en España a nivel general.
- Analizar los factores que han llevado a las mujeres españolas a hacer cómics.
- Describir los principales cambios sufridos por el cómic hecho por mujeres en el Estado Español.
- Examinar los elementos de orden narrativo que caracterizan y diferencian los trabajos de las autoras de cómic españolas.

2.4. PERTINENCIA DE LA INVESTIGACIÓN

El hecho de que, como en otros muchos campos, haya menos mujeres que hombres involucradas en la industria del cómic, bien sea como autoras (dibujantes, coloristas y guionistas) o también como editoras, no significa que sus trabajos, o ellas mismas, sean menos importantes que aquellos. No se puede negar que el cometido de las mujeres en el mundo de la historieta, aunque esto ha cambiado notablemente en los últimos años, es mucho menos conocido que el de los hombres. También es cierto que el número de mujeres⁵⁵ dedicadas al medio continúa siendo menor. La realidad es que en épocas anteriores, empujadas por el ambiente, entorno, hábitos y costumbres del momento, la mayoría trabajaron a la sombra, incluso al amparo, de los hombres (algunas entraban en la industria porque algún pariente ya estaba en ella), hecho que las llevó a pasar desapercibidas. Con el paso de los años, en paralelo a la evolución de la sociedad, al cambiar tanto ella como sus códigos y tradiciones, las mujeres han ido ganando terreno, han tenido la oportunidad de defender su espacio, de situarse y afianzarse. Lo que no significa que no les esté costando un esfuerzo doble encontrar su lugar o posicionarse al mismo nivel que los hombres.

⁵⁵ En realidad lo que hay son menos nombres conocidos de autoras que de autores y, sobre todo, muchas menos mujeres que se dedican al tebeo de una manera profesional. En el Anexo II (véase [pág. 491](#)) de este estudio (centrado en las mujeres dibujantes) puede comprobarse que el número de mujeres que hacen tebeos o que tratan de abrirse camino en el mundo del cómic es bastante elevado, otra cosa es que consigan vivir de su trabajo o que logren darse a conocer gracias a él. Hoy en día continúa siendo así a pesar de que Internet facilita la difusión de sus obras. Muchas de las jóvenes artistas que dibujan historietas actualmente, comienzan publicando webcómic en sus propios blogs y páginas web.

Juan Antonio Ramírez es uno de los pocos estudiosos que teorizó sobre el cómic femenino en nuestro país, refiriéndose a una época muy concreta que cubría desde la posguerra hasta los primeros años setenta menciona:

La historia de la historieta femenina es, no sólo la historia de un género artístico muy peculiar, sino también la de una mujer española de la posguerra y sus frustraciones. La evolución de este género es la evolución del “desarrollo” con su pacto americano, su plan de estabilización y su cocalización generalizada. La historia de la historieta femenina española es la imagen de la alienación en ese rostro de señora televidente que no encontró su príncipe azul, ni su ingeniero, ni su abogado de clase acomodada. Réquiem por una ilusión, (RAMÍREZ 1975, pág. 18).

Evidentemente, las cosas han cambiado mucho con el paso de los años. La sociedad española ha evolucionado y con ella todos los aspectos de la cultura y los medios. El cómic, masculino y femenino, ya no es lo que era ni como género artístico ni como representación o reflejo de la sociedad en la que se publica y vende. Lo mismo ocurre con sus autoras, sus gustos y pretensiones se han transformado, han variado, se han desarrollado. El mundo de las mujeres involucradas en el terreno del tebeo, poco o nada tiene ya que ver con aquel carente de identidad que mencionaba Ramírez.

Hay que tener en cuenta que las mujeres, sin importar su ideología, clase social o edad, nunca han rechazado el medio de forma inherente. Si así fuera, no habrían realizado historietas nunca. Las mujeres siempre han estado presentes en la historia de la historieta ocupando cualquier faceta dentro de ella: como autoras, editoras o realizando múltiples tareas dentro de la industria. También como compradoras, es decir, como lectoras⁵⁶. "Antes las mujeres no admitían leer

⁵⁶ Las mujeres siempre han sido lectoras de tebeos, en una época no solo leían los publicados exclusivamente para ellas sino también los de chicos (tenían acceso a ellos en el hogar familiar). Con el paso de los años, sus gustos y prioridades han ido cambiando al mismo tiempo que lo hacía la sociedad. Si en un principio se editaban historietas y revistas destinadas exclusivamente a un público femenino (“Chicas”, “Azucena” y “Florita” en la posguerra o “Esther y su mundo” en los 70, por citar algunos ejemplos), en la actualidad la tendencia es a no diferenciar entre cómic femenino y masculino.

cómics; hoy sus hijas no saben que existen", señalaba Purita Campos⁵⁷ en una entrevista para ABC.

Bien es cierto que, como las mujeres leen menos historietas que los hombres por múltiples razones en las que ahora no vamos a entrar, el mercado femenino del cómic es menor que el masculino, es decir, se publican menos tebeos destinados a ellas.

Pero esta situación también ha ido modificándose notablemente en los últimos tiempos⁵⁸. Es importante señalar que, a diferencia de épocas anteriores, hoy en día un tebeo realizado por una mujer no tiene por qué estar destinado única y exclusivamente al público femenino.

Por todo lo expuesto, sabiendo que la pertinencia de una investigación depende de los criterios de razonamiento y de la coherencia que guíe el conjunto del proceso de búsqueda y escritura, entendemos que esta investigación es pertinente ya que es oportuna y conveniente. Es decir, trata o considera un tema que realmente posee elementos en los se puede aportar y argumentar el sentido que como investigadores pretendemos demostrar. Por otro lado, diremos que la investigación es también relevante puesto que está vinculada con una materia de importancia y que además cuenta con características únicas que la diferencian de otras de su misma clase.

⁵⁷ "Pura Campos: Antes, las mujeres no admitían leer cómics; hoy sus hijas no saben que existen", Érika montañés. ABC, 17 de agosto de 2005 (en línea). Disponible en: <http://www.abc.es/hemeroteca/historico-17-08-2005/abc/Cultura/pura-campos-antes-las-mujeres-no-admitian-leer-comics;-hoy-sus-hijas-no-saben-que-existen_61237997012.html>, (consulta realizada el 5 de marzo de 2014).

⁵⁸ Lo demuestra el interés de las más jóvenes por el manga. En octubre de 2014 se celebró la XX edición del Saló del Manga de Barcelona y contó con 130.000 participantes. "El Salón del Manga de Barcelona alcanza los 130.000 participantes", en FICOMIC, noticias (en línea). Disponible en: <<http://ficomic.com/noticies.cfm>>, (consulta realizada el 4 de noviembre de 2014). En el Salón del Manga de Granada celebrado en noviembre de 2014, el 53% del público asistente fueron mujeres: "El manga conquista a las mujeres", Manuela de la Corte, El Mundo, 8 de noviembre de 2014 (en línea). Disponible en: <<http://www.elmundo.es/andalucia/2014/11/08/545e4a0b268e3eb2798b457f.html>>, (consulta realizada el 9 de noviembre de 2014). Expomanga 2015, celebrado en Madrid del 8 al 10 de mayo, vio aumentada su asistencia en 5000 personas con respecto al año anterior. "Éxito de participación en Expomanga 2015", Madrid actual, 13 de mayo de 2015 (en línea). Disponible en: <<http://www.madridactual.es/20150511682317/expomanga-2015-cierra-su-decimocuarta-edicion-con-46-213-visitantes>>, (consulta realizada el 13 de mayo de 2015).

Así, según estas definiciones y aplicándolas al objeto de estudio, se podría entender o suponer que existe una especie de valoración universal del cómic y más concretamente del realizado por mujeres, es decir, que si el cómic es válido e importante para uno, en este caso para quién lo está estudiando, también lo es para otro u otros en la misma medida. De esta forma, la universalidad que se está intentando dar a la investigación sobre las historietas que han hecho las mujeres, sobre las mujeres de tebeo, la hace pertinente en sí misma y, por tanto, útil. De aquí surgiría la pregunta de útil para quién. La respuesta se obtiene de lo citado anteriormente teniendo en cuenta la universalidad ya mencionada a la que se pretende llegar: útil para todos.

En este estudio no se busca otra cosa que la unión de estos dos conceptos, es decir, que la investigación sea oportuna y conveniente pero que al mismo tiempo esté relacionada con un tema importante que aporte, con sus resultados, nuevos conocimientos en el ámbito investigado, y que, a su vez, sea de interés. Esta investigación ayuda a mejorar el estudio del mundo del cómic español, en general, y más concretamente del elaborado por mujeres. Además permite establecer contacto con la realidad, con la situación actual, y no solo con la pasada, del mundo de las historietas hechas por las mujeres de nuestro país. Se conocerá mejor a las mujeres de tebeo y sus obras pero también se conseguirá un estímulo para la actividad intelectual y creadora, además de contribuir a establecer mecanismos de solución de problemas enfatizando el análisis crítico de diversos fenómenos acontecidos en la realidad.

Los tebeos no son otra cosa, además de un medio de expresión y comunicación, que un bien cultural también conocido como Noveno Arte. Si se tiene en cuenta que las últimas tendencias llevan a ver los bienes culturales como una producción de mercancías, transformando con ello el conocimiento en un valor de cambio y no sólo en un valor de uso, la pertinencia de este estudio puede ser entendida, además, como adecuación al mercado, puesto que el centro de la investigación está inmerso en él. No existirían mujeres que se dedicaran al cómic si no hubiera un mercado que absorbiera los productos que ellas realizan, publican, distribuyen o venden. Tratándose además de un tema tan actual, ya que cualquier producto realizado por y/o para mujeres, y en general todo lo femenino, después de años y años de olvido ha comenzado a tenerse en cuenta y se podría

decir que está especialmente de moda en las últimas décadas, resulta si no extraño sí sorprendente que no se encuentren estudios sobre la materia y que nadie se haya planteado profundizar en la cuestión seriamente, con formalidad, profundidad y solvencia. Tampoco se entiende que, tratándose el cómic de un servicio cultural que tras años de lucha está comenzando a ser tenido en cuenta por las instituciones⁵⁹, a nivel académico esté tan olvidado. Como ya hemos visto, no está incluido de forma oficial en las universidades, salvo excepciones, ni como asignatura o tema de estudio ni siquiera como materia de investigación.

Por todos estos puntos expuestos anteriormente, se hace necesaria una investigación que ahonde en el fenómeno explicado y que no sólo aportaría un tratamiento novedoso del mundo del cómic, sino que le daría un enfoque diferente y poco tratado. La pertinencia de la investigación sería tanto social, como cultural, académica e incluso de mercado.

2.5. MARCO CONCEPTUAL

2.5.1. APROXIMACIÓN AL CONCEPTO DE CÓMIC

El cómic, término anglosajón⁶⁰ extendido en el mundo entero a partir de los años setenta, con el que se define el medio de expresión que en España es conocido además como tebeo⁶¹ o historieta (también se lo llama historieta en Hispanoamérica, aunque en México y Chile se le da además el nombre de monos o monitos, muñequitos en Cuba y en Perú el de chistes), en Francia como *bande dessinée*, en Italia como *fumetto*, en Japón como manga, y en Portugal como *banda desenhada* o *quadrinhos*, es la narración de una historia a través de una sucesión de trazos gráficos, de dibujos, acompañados, o quizás sería mejor decir

⁵⁹ Ya habíamos citado la creación del Premio Nacional del Cómic y del Premio Nacional de Ilustración, la inclusión de autores de cómics en la Medalla de Oro al Mérito en Bellas Artes y el recientemente otorgado Premio Príncipe de Asturias a un autor de cómics, por primera vez en la historia de los premios: Quino.

⁶⁰ Denota el carácter humorístico de los orígenes del medio.

⁶¹ El término tebeo viene del título de una publicación que comenzó a editarse en Barcelona en el año 1915: TBO. Se trataba de una revista de historietas de periodicidad semanal y que sobrevivió hasta 1998. Fue tan popular que el vocablo se extendió, convirtiéndose en el nombre por excelencia de todo producto del mismo tipo, es decir, de todas las historietas o cómics.

completados, de un texto. En los cómics, la historia que se quiere contar está distribuida en una serie de espacios o recuadros llamados viñetas a los que se añade un texto escrito que suele ir dentro de lo que se conoce como globo o bocadillo (diálogos, pensamientos...), y/o de las cartelas o cartuchos (cuando se trata de un narrador, de un texto de apoyo...), cuya forma depende de la intención del contenido, y que sirve precisamente para integrar dentro de la viñeta el discurso. También existen historietas mudas, sin texto.

Las definiciones que se han dado del cómic a lo largo de su historia son muchas y variadas. Unas más sencillas y otras que ahondan en el término y sus particularidades, diferenciándolo así de otros medios y de otras artes. Algunos estudiosos del medio se centran en descripciones escuetas, concisas, y contundentes, mientras que otros, alargándose más con sus explicaciones, escudriñando la palabra y lo que representa al detalle, se adentran en terrenos más profundos y reflexivos. Se han escrito muchas páginas sobre el cómic, siempre intentando captar su esencia, encontrar y definir sus características intrínsecas, sus peculiaridades y particularidades. Al tratarse de una combinación de códigos diversos, algunos propios y otros ajenos, compartidos con otros medios u otras artes, no resulta fácil clasificarlo. Denostado y menospreciado durante décadas, considerado un producto infantil con poco, o nada, que aportar al mundo de los adultos, en contadas ocasiones ha sido tratado como algo serio. Incluso ha sido considerado, y aún hoy sigue considerándose en muchos ámbitos, un subproducto cultural. No fue hasta los años sesenta cuando comenzó realmente su reivindicación artística, momento en el que el historietista belga Morris (Maurice de Bévère) primero y más adelante el periodista francés Francis Lacassin, propusieron llamarlo Noveno Arte. Pero aún hoy, cuesta trabajo reconocer su verdadero valor⁶². Un par de ejemplos cercanos los encontramos en

⁶² A pesar de la cantidad y variedad de material existente (tanto publicado como original, además de adaptaciones al cine, *merchandising*, etc.), pocos son los museos que existen en el mundo dedicados al cómic. Entre ellos, en Bélgica el museo del cómic de Bruselas (en línea). Disponible en: <<http://www.bruselas.net/museo-comic>> y el museo Hergé de Louvain-la-Neuve (en línea). Disponible en: <<http://www.museeherge.com/>>, (consultas realizadas el 8 de agosto de 2014); en Francia el centro nacional del museo animado y la imagen de Angulema (en línea). Disponible en: <<http://www.citebd.org/>>, (consulta realizada el 20 de agosto de 2014); en Estados Unidos el Cartoon Art Museum (CART) de San Francisco (en línea). Disponible en: <<http://cartoonart.org/>>, (consulta realizada el 20 de agosto de 2014); o en Italia el Museo Italiano del Cómic (MUF) de Lucca (en línea). Disponible en: <<http://www.museoitalianodelfumetto.it/index.php?id=24>>, (consulta realizada el 20 de agosto de 2014).

nuestro país donde la propia lengua utiliza el término con una finalidad despectiva: cuando decimos, por ejemplo, que una cosa es “de tebeo”, estamos queriendo decir que se trata de algo poco serio, ridículo o incluso irrisorio; por otro lado “estar más visto que el tebeo”, se utiliza para expresar que está demasiado visto, que es poco original.

¿Es el cómic un movimiento artístico? ¿Se trata de un medio de comunicación de masas? ¿Es más bien un movimiento cultural? ¿Un género literario? ¿Una novela en imágenes? ¿Un medio de expresión pop? ¿Un arte secuencial? ¿Una narrativa gráfica? ¿Podríamos llamarlo ‘teatro en imágenes’ o ‘cine de papel’? ¿Cuál es su intencionalidad? ¿Qué pretende contar? ¿Para qué y por qué se hace cómic? Cada teórico tiene su creencia y estas han aumentado y evolucionando a lo largo de los años paralelamente al propio medio. Pero a pesar de las muchas opiniones e hipótesis, nadie ha conseguido todavía dar una definición total y absoluta. Un punto de vista o perspectiva válida que consensue y agrupe todas las existentes. No se han logrado unificar tesis y corrientes de pensamiento, ni se ha podido clasificar al cómic. Menos aún situarlo en el lugar que le corresponde.

Reseñando algunas de las interpretaciones que se le han dado, Javier Coma dice, sencillamente, que un tebeo es “narrativa mediante secuencias de imágenes dibujadas”, (COMA, 1977, pág. 9).

Por otro lado, para Elisabeth K. Baur, por ejemplo, un cómic es “una forma narrativa cuya estructura no consta solo de un sistema sino de dos: léxico y lenguaje”, (BAUR, 1978, pág. 23).

M.V. Manacorda de Rosetti señala que una historieta “es una secuencia narrativa formada por viñetas o cuadros dentro de los cuales pueden integrarse expresiones fonéticas”, (MANACORDA DE ROSETTI, 1976, pág. 23).

Umberto Eco va más allá al afirmar que la historieta:

Es un producto cultural, ordenado desde arriba, y funciona según toda mecánica de la persuasión oculta, presuponiendo en el receptor una postura de evasión que

estimula de inmediato las veleidades paternalistas de los organizadores" (...) Así, los cómics, en su mayoría reflejan la implícita pedagogía de un sistema y funcionan como refuerzo de los mitos y valores vigentes, (ECO, 1973, pág. 299).

Añade también que se trata de:

Un género literario autónomo, dotado de elementos estructurales propios, de una técnica comunicativa original, fundada en la existencia de un código compartido por los lectores y al cual el autor se remite para articular, según leyes formativas inéditas, un mensaje que se dirige simultáneamente a la inteligencia, la imaginación y el gusto de los propios lectores, (ECO, 1973, pág. 155).

En *El lenguaje de los cómics*, Roman Gubern da una definición sencilla y clara mencionando que el cómic "es una estructura narrativa formada por la secuencia progresiva de pictogramas, en los cuales pueden integrarse elementos de escritura fonética", (GUBERN, 1974, pág. 107).

En su *Discurso del cómic*, que escribe años más tarde junto a Luis Gasca, ambos profundizan y concretan ampliamente al escribir que "constituye un medio escrito-icónico basado en la narración mediante secuencias de imágenes fijas que integran en su seno textos literarios", (GUBERN y GASCA, 1988, pág. 14) y también cuando señalan que se trata de "un medio de comunicación de masas de naturaleza lexicopictográfica que aparece como singular encrucijada del arte del dibujo y de la narración literaria, pero que interesó escasamente a los investigadores del mundo académico", (GUBERN y GASCA, 1988, introducción).

Juan Antonio Ramírez añade otros elementos importantes como la impresión y divulgación, a la hora de dar su particular definición de historieta. Para él se trata de "un relato icónico-gráfico o iconográfico-literario destinado a la difusión masiva en copias mecánicas idénticas entre sí, sobre soporte plano y estático, y cuyos códigos (icónico y eventualmente literario) tienden a integrarse en sentido diegético-temporal", (RAMÍREZ, 1976, pág. 198).

El investigador belga Thierry Groensteen, uno de los teóricos de habla francesa más destacado, confirma que "la historieta es un modo de expresión secuencial, caracterizado por la yuxtaposición de una pluralidad de imágenes integrales. La dirección del relato (guión técnico) y la gestión del espacio (paginación) son dos operaciones inseparables que no dejan de informarse y determinarse mutuamente", (GROENSTEEN, 1999, pág. 14).

Pero no solo los ideólogos tienen su punto de vista, ellos no son los únicos que intentan encontrar una definición general del término. Algunos autores, como el neoyorquino Will Eisner, también han reflexionado al respecto tratando de aportar ideas e incluso han publicado sus propias hipótesis y conclusiones, las cuales han basado en su conocimiento del medio desde dentro, desde la experiencia que les otorga trabajar en él y, lo que seguramente es más importante, ganarse la vida con él. Para Eisner, uno de los pioneros a la hora de introducirlo en la universidad, el cómic "es, por esencia, un medio visual compuesto de imágenes. Si bien la palabra constituye uno de sus componentes vitales, son las imágenes las que cargan con el peso de la descripción y narración, imágenes comprensibles para todo el mundo, realizadas con la intención de imitar o exagerar la realidad", (EISNER, 1998, pág. 1).

Pero además, insistiendo en el planteamiento de que la historieta es algo más que un conjunto de ilustraciones bonitas porque si así fuera no sería un tebeo como tal sino algo muy distinto que quizás habría que denominar de forma totalmente diferente, destaca otros elementos que considera más importantes a la hora de situar y definir el cómic, medio en el que ha trabajado y sobre el que ha reflexionado durante décadas: "Pese a la omnipresencia y visibilidad del dibujo, la parte fundamental del cómic es la historia. No sólo es el marco intelectual que sostiene al dibujo, sino que también y ante todo es lo que impulsa la continuación del elemento gráfico", (EISNER, 1998, pág. 2). Eisner⁶³ ahonda e insiste, al igual

⁶³ Declaraciones recogidas en un simposio impartido en la Universidad de Florida en 2002 sobre cómic y novela gráfica pero que repitió en incontables ocasiones desde muchos años antes, en realidad siempre que tenía oportunidad, tanto en eventos como entrevistas o incluso entre amigos. Como ejemplo citar su visita a Gijón en el año 1995, cuando asistió como invitado al Salón Internacional del Cómic del Principado de Asturias. Keynote address from the 2002 'Will Eisner Symposium', Will Eisner, 2004 (en línea). Disponible en: <http://www.english.ufl.edu/imagetext/archives/v1_1/eisner/>, (consulta realizada el 5 de marzo de 2014),

que Gubern y Gasca, en la importancia del reconocimiento académico, un obstáculo que, según él, es imprescindible salvar pero que desgraciadamente aún queda por superar:

El futuro del medio depende del soporte del mundo académico porque, para que el medio crezca y madure como hasta ahora necesita la atención y el interés de aquellas personas que, en el mundo académico, son capaces de diseccionarlo, discutirlo, reconocerlo y evaluarlo; aquellas personas que establecerán un estándar al que aspiren los jóvenes artistas del cómic, (EISNER, 2004).

Para este autor norteamericano, uno de los mayores problemas a la hora de lograr este reconocimiento buscado es que el complejo intelectual que considera al tebeo como un producto menor, de ínfima calidad, parte incluso de los propios profesionales. Según le gustaba repetir siempre que hacía declaraciones, daba conferencias⁶⁴ y entrevistas:

Cuando yo comencé en el mundo de los cómics, nadie reconocía y aceptaba el hecho de que esas ilustraciones, esa maravillosa combinación de palabras e imágenes presentadas en una secuencia inteligente, eran realmente una forma de arte, o como yo prefiero denominar, una forma literaria. Por fortuna, gracias a la insistencia y perseverancia de muchas personas, con el paso de los años, el reconocimiento y la aceptación dieron su fruto y el arte secuencial se encuentra a un paso de incorporarse a la cultura del sistema, (EISNER, 2004).

Siguiendo los pasos del maestro Eisner, el también dibujante y guionista Scott McCloud, da en *Cómo se hace un cómic. El Arte Invisible*, su visión particular del mundo del cómic. Desde el corazón del mismo y, en su caso, en versión

⁶⁴ Dos años después del Salón de Gijón al que asistió en el 95, en 1997, volvió a hablar del tema en la conferencia que llevaba por título "Situación actual del cómic" que impartió en los cursos de verano de la universidad Complutense en El Escorial. "Will Eisner: Si pienso en resucitar "The Spirit", me siento en un sofá hasta que se me pasa", Natividad Pulido, ABC, 26 de agosto de 1997 (en línea). Disponible en: <<http://hemeroteca.abc.es/nav/Navigate.exe/hemeroteca/madrid/abc/1997/08/26/045.html>>, (consulta realizada el 5 de marzo de 2014).

"Eisner ve un gran futuro en la novela gráfica", Juan Francés, El País, 26 de agosto de 1997 (en línea). Disponible en: <http://elpais.com/diario/1997/08/26/cultura/872546403_850215.html>, (consulta realizada el 5 de marzo de 2014).

historieta⁶⁵, explica que los tebeos son “ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada, con el propósito de transmitir información y obtener una respuesta estética del lector”, (McCLOUD, 1995, pág. 9). Para él “a la hora de definir el cómic es preciso realizar una operación de estética para separar la forma del contenido”, (McCLOUD, 1995, pág. 5). Dice que la forma artística, el medio conocido como cómic es “un recipiente que puede contener cualquier clase de ideas e imágenes”, (McCLOUD, 1995, pág. 6).

Faustino R. Arbesú coincide también con el maestro Will Eisner y defiende la idea de que la historieta no es solo un producto infantil, indicando algunas pautas a sus creadores para conseguir que sea valorada como merece:

Para situar al cómic en el lugar que le corresponde como medio de expresión y como arte, a la misma altura que cualquier otro de los reconocidos oficialmente, es necesario que dibujante y guionista comiencen a mentalizarse en el sentido de que su forma de vida es (y lo ha sido siempre) tan digna, artística y expresiva como cualquier otra derivada de otros medios menos vilipendiados. Pero también es necesario que sepan, que tienen un compromiso ético y estético tan importante como sus justas reivindicaciones, con los consumidores (...) y muy especialmente que recuerden que el cómic siempre ha sido adulto, (ARBESÚ, 1981).

Antonio Altarriba se une a las palabras de Eisner y Arbesú en lo referente al escaso reconocimiento que siempre ha tenido el cómic, consecuencia, en su opinión, de las comparaciones con otros fenómenos artísticos: “Bastarda por excelencia, la historieta ha vivido en la intersección, siempre marginal, de otros medios. Atrapada entre campos expresivos de tanta tradición e influencia como la literatura, el grafismo y el cine, se la ha analizado a menudo a la luz de estos nobles parientes y en la comparación (...) ha salido perdiendo”, (ALTARRIBA, 2012, pág. 1). En su opinión, sus características propias, que muchos no reconocen como tales, deberían otorgarle el reconocimiento que se merece:

Tanto sus ingredientes constitutivos como su funcionamiento revisten unas características originales que, a poco que se analicen, permitirían situarla en el

⁶⁵ McCloud realiza una obra teórica en formato de cómic, explicando cada paso y cada razonamiento mediante viñetas, con sus dibujos y textos correspondientes.

lugar que le corresponde. Ni mejor ni peor, ni especialmente deudora de unos recursos ajenos ni condenada a explotar unos géneros determinados, la historieta quedaría así definida a partir de su identidad y no de sus semejanzas, por lo que es y no por lo que se parece, (ALTARRIBA, 2012, pág. 1).

Eisner⁶⁶, además, encuentra muy importante el hecho de que el cómic sea una disciplina que se puede aprender, por eso, ve imprescindible que se enseñe en escuelas y universidades:

Este medio es una auténtica forma literaria. Tiene una disciplina, una estructura y puede ser aprendido. Yo enseño porque me gusta, me gusta transmitir lo que sé. Pero hay otra razón egoísta. Creo que en el proceso de enseñar puedo hacer algo por mejorar la comunidad de dibujantes. Si la calidad de los trabajos mejora, eso puede atraer lectores más serios. Cuantos más lectores serios, mejor para mí, (EISNER, 1996).

Sin embargo, José R. Vallés no considera literario al tebeo, sino que lo relaciona directamente con el cine clasificándolo, como a aquel, dentro de la narrativa verbo icónica:

El cómic es una modalidad verbo icónica de narrativa artística no literaria, cuya extensión es variable y que se organiza en viñetas -como si fueran fotogramas dibujados- en las que se integran, como soporte expresivo fundamental, la imagen gráfica pintada y un texto verbal, dentro de los llamados bocadillos, y que está elaborada con procedimientos técnicos y de reproducción específicos, (VALLÉS CALATRAVA, 2008, pág. 16).

En su teoría de la narrativa, Vallés añade que a estos procedimientos se refiere precisamente Carlos Reis en su diccionario de narratología al indicar que:

Desde un punto de vista semionarrativo, importa subrayar, en términos genéricos, que la narrativa de cómic resulta de la articulación de un conjunto de contenidos diegéticos (personajes, acciones, espacios) con un conjunto de procedimientos

⁶⁶ Charla coloquio durante el Salón Internacional del Cómic del Principado de Asturias del año 1995. *El Wendigo* nº 70, 1996.

discursivos (tratamientos temporales, perspectivación narrativa), completados por opciones compositivas que inciden en la economía del relato en su globalidad (por ejemplo, montaje), (REIS y M. LOPES, 1987, pág. 42- 43).

Perucho Mejía García concluye diciendo que “el cómic o historieta es una disciplina particular de creación y conocimiento ya que en este género, explora, reformula, avanza y se proyecta hacia nuevos contextos comunicativos, estéticos, ideológicos y tecnológicos a la par de los patrones temáticos y sistemáticos del alfabeto visual convencional, creando nuevos procesos de cambio en la cultura de la visión y de la imagen”, (MEJÍA GARCÍA, 2001, pág. 9).

Según Óscar Gual Boronat: "el cómic, como medio, es un elemento dividido entre dos ámbitos, el del entretenimiento y el de la cultura, y siempre se ha hallado en el espacio que hay entre ambas esferas, con peculiaridades próximas al ocio y otras más cercanas al arte", (GUAL, 2013, posición 346).

El cómic es sin duda un fenómeno cultural, un medio de comunicación de masas, una disciplina artística que trasciende fronteras, tiempos, culturas, idiomas e ideologías. Es una expresión narrativa heterogénea o, lo que es lo mismo, un lenguaje que utiliza iconos (imágenes) combinados con textos, que cuenta con códigos propios y que al lector le son fácilmente reconocibles, que necesita ser publicado y difundido para llegar a los lectores, ya que va dirigido a un público masivo, y que lucha por encontrar su sitio, y quizás también su momento, y sobre el que aún no se han conseguido aunar teorías.

Tanto es así que los estudiosos ni siquiera se ponen de acuerdo en lo relativo a sus comienzos ya que se han encontrado referentes diversos y variados décadas antes, incluso siglos, de sus inicios oficiales. Hay tres teorías a este respecto cuyas diferencias estriban en las características que cada una de ellas otorga a la historieta. Según Antoni Remesar⁶⁷, estas corrientes podrían dividirse en: europea, americana y continuista. Las dos primeras suponen el origen del cómic en estos dos continentes, respectivamente, y basan sus principios en las

⁶⁷ Antoni Remesar: "El cómic y las ciencias sociales", revista *Neuróptica* nº1, pág. 91-95 (1983).

características que lo definen⁶⁸ como medio de expresión y como lenguaje narrativo. La tercera remonta sus inicios mucho antes del nacimiento de los medios de comunicación masivos, es decir, busca el origen de los tebeos en las primeras actividades artísticas⁶⁹ del hombre basadas en la narración a través de la imagen.

Dependiendo de si se usa una definición más o menos restrictiva, o perteneciente a una u otra corriente, se consideran las pinturas rupestres, los jeroglíficos egipcios, los murales griegos, los frescos y relieves medievales o romanos, las sombras chinescas y hasta las vidrieras bíblicas, como antecesores de la historieta. Muchas manifestaciones artísticas de la Antigüedad y la Edad Media son contempladas como tales.

Sin embargo, atendiendo a las teorías europeísta y americanista, que en general son las más extendidas y aceptadas, la mayoría de estudios afirma que, a pesar de unos precedentes más o menos reconocidos, la historieta es un producto cultural de la modernidad industrial y política occidental que surgió, en Europa (en revistas ilustradas para adultos) y Estados Unidos (en prensa), prácticamente al mismo tiempo. Se entiende además que es en Norteamérica donde verdaderamente se empieza a tener en cuenta y que el cómic es un artículo que no existiría si no pudiera ser editado y distribuido, no sería nada sin la impresión (en periódicos, revistas, etc.) y el reparto masivo.

Con la idea de determinar la fecha exacta de publicación del primer cómic y oficializar su nacimiento⁷⁰, un grupo de doce expertos compuesto por Maurice Horn, Luis Gasca, Álvaro de Moya, Claude Moliterni, Vasco Granja, Richard

⁶⁸ En la aparición del primer bocadillo, su condición de arte secuencial y su difusión masiva gracias a su publicación en prensa y/o revistas y a la consolidación de nuevas formas de impresión y reproducción.

⁶⁹ Arte rupestre, jeroglíficos, frescos medievales...

⁷⁰ No existen prácticamente documentos escritos en los que haya quedado constancia de esta reunión, que en principio pretendía ser tan importante para la Historia del Cómic (con mayúsculas). Una prueba más del poco rigor y la poca conciencia metodológica respecto a la investigación existente en este ámbito. Javier Coma lo menciona en su artículo "1996 centenario de los cómics" en la revista Zona 84, número 68, pág. 65-68.

Marschall, David Pascal, Rinaldo Traini⁷¹, Pierre Coupiere, Denis Gifford, Javier Coma⁷² y Claudio Bertieri, se reunió en Italia en el marco de un controvertido congreso⁷³ organizado en octubre de 1989, durante el Festival de Lucca⁷⁴. No sin polémica, eligieron el día 25 de octubre de 1896, momento en que la publicación de la tira de prensa (*comic strip*) *The Yellow Kid and his new Phonograph* de Richard Felton Outcault en el New York Journal de William Randolph Hearst, presentó por primera vez un diálogo dentro de un bocadillo. La novedad con respecto a este personaje, que llevaba publicándose en Estados Unidos desde unos años antes, radicaba en la conjunción de texto e imagen para el desarrollo y comprensión de la historia, sobre todo mediante el uso de bocadillos.

Podría señalarse que el cómic es el fruto de varios siglos de experimentación y evolución. Entre los pioneros de la primera mitad del siglo XIX, están los ingleses James J. Gillray y Robert Cruikshank, el alemán Wilhelm Busch, Thomas Rowlandson, William Chacón, Richard Felton o el afamado ilustrador francés Gustav Doré, cuyas obras, *Les travaux d'Hercule* (1847) y *La Histoire pittoresque de la Sainte Russie* (1854), sobresalen especialmente. Pero el franco-suizo Rodolphe Töpffer, autor de *Histoire de M. Jacob* (1833) y pionero por su uso secuencial y yuxtapuesto de la gráfica y lo escrito es según la mayoría de los expertos uno de sus antecedentes más reconocidos, habiendo sido considerado 'el padre del cómic moderno'. En su folleto sobre fisonomía en el que combinaba

⁷¹ Fue director del Salón de Lucca de 1968 y 1993. "Tanto per ricordare il Salone", Rinaldo Traini, Alfnews, 30 de julio de 2007 (en línea). Disponible en: <<http://www.afnews.info/deposito/TrainiLucca/>>, (consulta realizada el 26 de agosto de 2014).

⁷² Javier Coma comentó al respecto en unas declaraciones recogidas por El País el 6 de agosto de 1989: "la práctica coincidencia entre todos los participantes sobre el hecho de que el cómic nació en Estados Unidos entre 1895 y 1896, con la serie protagonizada por *Yellow Kid*". "Polémica en torno a la fecha de nacimiento del cómic como género", Carlos Santamaría, El País, 6 de agosto de 1989 (en línea). Disponible en: <http://elpais.com/diario/1989/08/06/cultura/618357607_850215.html>, (consulta realizada el 8 de enero de 2014).

⁷³ "Polémica en torno a la fecha de nacimiento del cómic como género", Carlos Santamaría, El País, 6 de agosto de 1989 (en línea). Disponible en: <http://elpais.com/diario/1989/08/06/cultura/618357607_850215.html>, (consulta realizada el 8 de enero de 2014).

⁷⁴ Los premios que se entregan en el marco de este Festival Internacional, uno de los más antiguos de Europa junto con el Salón del Cómic del Principado, llevan precisamente el nombre de Yellow Kid. "Breve historia del salón de Lucca", Desde el Nibelheim, 8 de noviembre de 2013 (en línea). Disponible en: <<http://desdeelnelheim2.blogspot.com.es/2013/11/breve-historia-del-salon-de-lucca-1.html>>, (consulta realizada el 26 de agosto de 2014).

dibujos y textos, y que está considerado un primer intento de reflexión sobre el cómic, también da una definición del nuevo medio, supuestamente recién nacido:

Hay dos modos de escribir cuentos, uno en capítulos, líneas y palabras, y lo llamamos Literatura, y otro mediante una sucesión de imágenes, y a este lo llamamos el Cuento de Imágenes (...) Se pueden escribir historias mediante una sucesión de escenas representadas gráficamente: es la literatura en estampas, (TÖPFFER, 1845, pág. 1).

Curiosamente, como reflejan sus palabras, en aquella época parece que este nuevo medio de expresión que comenzaba ya era tan denostado y menospreciado como continúa siendo hoy en día:

Los dibujos sin el texto tendrían apenas un significado oscuro; el texto sin los dibujos no significaría nada. Todo el conjunto forma una especie de novela tanto más original cuanto que se parece más a una novela que a cualquier otra cosa. La historia con imágenes, que los críticos rechazan y los académicos raramente notan, ha tenido gran influencia en todas las épocas, quizás aún más que la literatura misma. (TÖPFFER, 1845, pág. 1-2).

El propio Töpffer (1697-1764) reconoció la influencia en su trabajo de William Hogarth, artista londinense, ilustrador y pintor satírico considerado por otras corrientes de estudiosos como el verdadero precursor de las historietas. Si así fuera, el origen del cómic se adelantaría a la primera mitad del siglo XVIII.

El director del Centro Belga del Cómic, Jean Auquier, firma en los paneles de presentación del Museo del Cómic de Bruselas: "Desde los testimonios más antiguos del arte rupestre conocido hasta la competencia feroz de los editores neoyorkinos de comienzo del siglo veinte, el tebeo confirma la creencia popular según la cual 'nada se crea, todo se transforma'. El cómic no es el fruto de un descubrimiento, es el resultado de una fuerte complicidad entre el deseo de contar y el arte de dibujar. Es la más literario de las artes plásticas".

El nacimiento oficial del cómic en Estados Unidos, lo que se considera que es realmente 'cómic' en su forma moderna, está ligado al desarrollo de la prensa

(a su difusión masiva gracias a su aparición en ella). Más concretamente a la rivalidad entre dos de los periódicos neoyorquinos de mayor tirada de finales del siglo XIX, el New York World, de Joseph Pulitzer, y el New York Journal, de Randolph Hearst, que competían por ganarse el favor de los lectores y en los que se publicó simultáneamente⁷⁵ durante una época *The Yellow Kid*. Así aparecieron las primeras historietas dentro de un suplemento dominical en color. Roman Gubern señala: "Al igual que en Europa, el periodismo norteamericano trató, a lo largo del siglo XIX, de ampliar su público mediante estímulos psicológicos capaces de atraer nuevos lectores; ello condujo a una acentuada rivalidad entre los grandes rotativos en su lucha por el control del mercado", (GUBERN, 1974, pág. 17).

Estos primeros tebeos eran humorísticos, cómicos, de ahí surgió el término 'cómic' con el que se los definiría.

Según Roman Gubern, precisamente en las historietas protagonizadas por el personaje llamado *The Yellow Kid* se daban, por primera vez, las tres condiciones que permiten identificar al cómic tal como lo concebimos hoy:

1. Secuencia de imágenes consecutivas para articular un relato.
2. La permanencia de, al menos, un personaje estable a lo largo de una serie.
3. Integración del texto en la imagen gracias a la utilización de globos o bocadillos con las alocuciones de los personajes, (GUBERN, 1974, pág. 20-21).

En España, según investigaciones de Faustino R. Arbesú, el primer globo o bocadillo apareció solo dos años después que en Estados Unidos, el 16 de octubre de 1898 en una historieta de Xaudaró que se publicó en el nº 389 de Blanco y Negro. "Xaudaró: Introducción en España del "globo"", (ARBESÚ, 1988, pág. 10).

⁷⁵ Hearst le quitó el dibujante de *The Yellow Kid*, Richard F. Outcault, a su rival Pulitzer y en octubre de 1986 comenzó a publicar sus historias en el suplemento dominical de su periódico, *The New York Journal*. Pero Pulitzer continuó manteniéndolo en el suyo, *The New York World*, aunque realizado por otro dibujante, George Luks, a quien contrató para este trabajo. Así, el personaje de *Yellow Kid* fue publicado en dos periódicos distintos al mismo tiempo y conservando el mismo estilo, pero ejecutado por dos autores diferentes.

Gubern también añade una característica, aunque no la cuenta entre las tres principales, que muchos especialistas discuten a la hora de distinguir una historieta y que va implícita a la impresión, bien sea en periódicos, páginas dominicales de los mismos o, años después, en cuadernillos independientes como tebeos propiamente dichos, la reproducción: "un cómic producido en el taller del dibujante, pero no multiplicado mediante el proceso de impresión, no es todavía un verdadero cómic, del mismo modo que el dibujo sobre la piedra litográfica no es aún un grabado litográfico", (GUBERN, 1987, pág. 216).

Así lo señala también Antonio Lara:

A la hora de establecer periodos históricos que nos permitan distinguir, nítidamente, las etapas centrales de la evolución de este medio, no me cabe la menor duda de que la implantación progresiva de los diversos sistemas de reproducción fotomecánica, a partir del último cuarto del diecinueve, representa el momento decisivo que separa en dos tramos fundamentales la historia de estas hojas impresas. Antes de ese primer tramo, existen esfuerzos memorables para multiplicar las publicaciones, pero no se puede superar unas cifras determinadas, puesto que las matrices de los grabados o las piedras dibujadas con lápiz graso acaban por degradarse durante el proceso de impresión, y más aún después con el de estampación. Con la fotomecánica, en cambio, sobre todo al generalizarse el procedimiento offset, se alcanzan cifras astronómicas, y la vieja aspiración de llegar a miles o millones de lectores se convierte en una realidad evidente. Las historias que integran texto e imágenes dibujadas crecen, pues, de forma imparable y se presentan en múltiples formas: cuaderno de pocas páginas, álbum lujoso o austero, periódico con ilustraciones, revista especializada que alberga imágenes, suplemento dominical a colores de los periódicos americanos... Es cierto que no se ajustan a un solo modelo, pero, más allá de las semejanzas y diferencias, nadie en su sano juicio dudará de que, entre un libro de Busch o Töppfer y esos cuadernillos coloreados debido a la astucia de Hearst o Pulitzer, hay un estrecho parentesco, (LARA, 1968, pág. 35).

Tras esta primera aparición en los periódicos neoyorquinos, el medio va adquiriendo un desarrollo formal, técnico y de consumo masivo, lo que tiene como consecuencia irremediable su difusión independiente en narraciones cada vez

más específicas. Así se crean personajes e historias inolvidables destinadas a todo tipo de públicos que saltan directamente de los periódicos a los tebeos propiamente dichos y que son distribuidos y vendidos de forma individual. Surge un nuevo mercado para ellos de publicaciones diversas, en principio semanales pero que también podían ser quincenales, mensuales... Los cómics continuaron evolucionando en diferentes formatos, desde el *cómic-book* hasta que en los años noventa⁷⁶ se hizo extensivo un nuevo término para definirlos, empleado solo en las publicaciones, en teoría, de más calidad: novela gráfica (traducción directa del término inglés *graphic novel*, que se utilizó por primera vez en Estados Unidos en los años 60).

Bryan Talbot escribe en el prólogo de *Diseño de personajes para novela gráfica*:

A pesar de que yo lo utilizo para describir los libros que escribo y dibujo, el término "novela gráfica" es poco apropiado y confuso. El adjetivo "gráfico", con sus connotaciones de arte comercial y de imágenes pornográficas explícitas, modifica al sustantivo "novela", que sugiere que se trata de un descendiente bastardo de otra forma artística, una obra narrativa de ficción, algo claramente que no es. El cómic como medio tiene su propia historia independiente sus tradiciones y su gramática, y precede a la novela. "Novela" también sugiere una longitud de la que la mayoría de novelas gráficas carece; de hecho, la mayoría se trata de novelas cortas o relatos (...) Lo que hace falta es una palabra que signifique novela gráfica de la misma manera que "novela", palabra que originariamente indicaba una nueva forma de literatura, significa ahora una obra de ficción en prosa de considerable longitud, (TALBOT, 2006).

Se podría decir que la novela gráfica es un término controvertido, que puede referirse tanto a un formato de publicación como a un tipo moderno de historieta para adultos surgida a finales del siglo pasado. En su sentido más estricto, puede definirse por los siguientes rasgos:

⁷⁶ El primer *boom* de la novela gráfica se experimentó en los ochenta, encabezado por *Maus: relato de un superviviente* de Art Spiegelman, *Watchmen* de Alan Moore y Gibbons y *El regreso del caballero oscuro* de Frank Miller.

- Formato de libro.
- Un único autor y más raramente un grupo de ellos.
- Una única historia, extensa y con tendencia a la densidad.
- Pretensiones temáticas de la Literatura con mayúscula, con recurso al subjetivismo autobiográfico, *flash-backs*, diferentes tiempos narrativos, etc.
- Destinada a un público maduro o adulto.

Will Eisner se creyó durante años el inventor del término “novela gráfica”, al menos tal y como la conocemos hoy en día. Quería eliminar los prejuicios que persisten sobre la legitimidad del medio como bien cultural, situarlo al mismo nivel que otras manifestaciones artísticas. Todo aconteció por casualidad, por una conversación telefónica en la que se sintió, por decirlo de alguna forma, acorralado. Él mismo solía contarlos siempre como anécdota. Intentaba vender *Contrato con Dios* a una editorial literaria en 1978: “Llamé al presidente de *Bantam Books* en Nueva York y le dije ‘Hay algo que quisiera enseñarte, algo que creo que es muy interesante.’ Él dijo, ‘¿Sí? ¿De qué se trata?’ De repente apareció un hombrecillo en mi cabeza y me dijo, ‘por el amor de Dios, estúpido, no le digas que es un cómic. Te colgará’. Así que le dije: ‘Es una novela gráfica’. ‘¡Guau! Eso suena interesante’, respondió. ‘Ven a verme’”, (EISNER, 2002)⁷⁷.

En realidad, como pretendía Eisner, la novela gráfica no es más que un nuevo intento de otorgar al cómic el valor y reconocimiento que se merece y por el que se lleva luchando durante décadas. Un empeño a la hora de presentarlo como un producto digno, respetable y, sobre todo, cultural, a la altura de cualquier otro

⁷⁷ La historia es conocida. Contó lo mismo en 1995 en Gijón durante el Salón Internacional del Comic del Principado donde añadió que, evidentemente, al ver el producto, el editor lo rechazó diciendo: “¡Pero si esto es un cómic, llévalo a una editorial más pequeña!”. En Gijón puntualizó que no estaba seguro si él había inventado realmente el término, que pensó que así era durante mucho tiempo pero luego descubrió que ya había sido utilizado años antes pero sin éxito. De todas formas, él solo pretendía darle valor, equiparlo a la literatura. En los cursos de verano de El Escorial en 1997 titulados “En el centenario del cómic: un mundo de viñetas”, señaló: “Fue una respuesta a algo muy interesante que estaba pasando en el lector de cómic. En aquellos años, el lector de mis libros de cómics tenía treinta y tantos años y pensé que ya no estarían interesados en los superhéroes (...) Escribí un cómic de un tema muy adulto sobre la relación de un hombre con Dios”. Will Eisner: “Si pienso en resucitar ‘The Spirit’ me tumbo en un sofá hasta que se me pasa”. Natividad Pulido, ABC, El Escorial 26 de agosto de 1997, (consulta realizada el 2 de agosto de 2014).

medio. También es una llamada de atención al mundo con la intención de recordarle que no tiene de qué avergonzarse. El dibujante John Romita comentó el rechazo generalizado a los cómics en su libro *El arte de hacer cómics*:

Los cómics eran algo totalmente rechazado por el mundo exterior. Los padres decían: 'Mis hijos nunca leerán cómics', porque la impresión que tenían de ellos es que se trataba de basura. La gente solía decirme eso a la cara. (...) En ningún momento fueron conscientes de que los cómics eran cultos, que eran relevantes, que estaban vivos, que los protagonistas eran personajes con personalidades complejas con los que los chavales podían identificarse, (ROMITA, 1999, pág. 60).

Hergé⁷⁸, que no acertó en sus predicciones, estaba seguro de que el concepto infantil que se tiene de los cómics cambiaría en el año dos mil:

¿Los cómics en el año 2000? Creo, espero, que serán (¡finalmente!) aceptados y que, me atrevo a decir, los adultos los leerán tanto como los niños. Espero que el mundo de los cómics a los ojos de algunos no será estéril por más tiempo, vilipendiado como la fuente de un mal y un negocio que embrutece a sus lectores. Espero que se convierta en una forma de expresión completa, como la literatura o el cine (hay que destacar que lo han influido notablemente). Puede que, o más bien sin duda, los cómics encontrarán en su camino a su propio Balzac, un autor que esté dotado con habilidades tanto artísticas como literarias, que creará un trabajo clásico.

No se puede dejar de mencionar que este intento no es exclusivo de los noventa, varias décadas antes ya se habían utilizado denominaciones similares a la de novela gráfica en algunas obras o colecciones concretas, con intenciones parecidas. En España hubo novela gráfica ya a principios del siglo XX y después en los años 40, además ya en los 70 surgió el término cómicnovela, defendido por algunos teóricos y criticado por otros. Ramón F. Pérez, frente a los valedores del vocablo como Gubern, surgidos en nuestro país a principios de los ochenta, argumentaba su rechazo del mismo:

⁷⁸ Hergé, 20 de enero de 1969. Frase recogida en el Museo del Cómic Hergé en Lovaine la Neuve, Bélgica.

¿Qué es una cómicnovela?. Podríamos definirla como una narración dibujada en la que la parte literaria se trata de equiparar en calidad y en cierta forma en cantidad a la gráfica, a fin de conseguir un todo armónico y no es producto escorado hacia la última. Así dicho, la verdad es que suena muy bien. Llevado a la práctica el resultado deja bastante que desear, pues en primer lugar es falso que a mayor cantidad de letra impresa tenga que corresponder mayor calidad literaria, y en segundo es en esto en lo que suelen destacar la infinita mayoría de las cómicnovelas que conozco; en hipertrofiados textos de apoyo, pero no en la calidad de estos, (PÉREZ, 1980).

En Estados Unidos se utilizaron muchos nombres similares hasta adoptar definitivamente el que conocemos hoy, "novela gráfica": *comic novel*, *graphic album*, *novel-in-pictures* o *visual novel*.

2.5.2. APROXIMACIÓN A LA NARRATIVA DEL CÓMIC

El trabajo del historietista es la mayoría de las veces una labor solitaria que surge habitualmente de su imaginación, de su habilidad creativa, de su facilidad para la remembranza. También de su experiencia, estudios y conocimientos previos o de sus gustos e inquietudes. Comparado con el de otros artistas, el de un dibujante, por lo general, es un trabajo aislado, ermitaño, que requiere una inventiva e imaginación fuera de lo común. Para realizar esta solitaria tarea, como señala Groensteen⁷⁹, al artista le hace falta poco:

Una de las afirmaciones que me gusta respetar, en lo referente a los cómics, es que cualquiera puede crear una historieta en la mesa de su cocina. Para lanzarse a este negocio, es suficiente con proveerse de una hoja de papel y un lápiz. Por la ligereza y modestia de los medios técnicos y financieros que son necesarios para realizar una obra, la creación en el cómic está emparentada con la creación literaria, (GROENSTEEN, 1988).

⁷⁹ Le site de Thierry Groensteen: "La bande dessinée, entre production artisanale et diffusion de masse" (La historieta, entre la producción artesanal y la difusión de masas), Groensteen, mayo de 1998 (en línea). Disponible en: <<http://www.editionsdelan2.com/groensteen/spip.php?article8>>, (consulta realizada el 15 de septiembre de 2014).

No es que el autor de cómics no pueda, en un momento dado, inspirarse en el entorno que le rodea, valerse de la palabra, de los personajes, de la historia, de la influencia de otros autores o artistas, de fotógrafos y pintores, incluso de otros medios artísticos o de la vida misma. Pero, en cierta forma, lo más habitual (al menos en nuestro país lo fue durante algunas décadas) es que tenga que plantarle cara a la nada. Con la única ayuda de un lápiz, de una plumilla, pincel y tinta, no le queda otra que enfrentarse al papel en blanco⁸⁰. Parece muy habitual que no se suela elegir, menos aún seleccionar, ni tampoco escoger entre varios elementos o signos dados de antemano. Tiene que inventar.

Si es cierto que, centrándonos en el cómic de nuestro país, durante muchos años, décadas incluso (seguramente por la carencia de medios y la precariedad de la situación), si hablamos de los autores de posguerra, por ejemplo, estaban totalmente solos a la hora de enfrentarse a sus historietas. Hicieran trabajos históricos, de ciencia ficción o del tipo que fuera, dibujaran animales, cosas o personas, todo surgía de su inventiva, creatividad e imaginación. Más adelante, hacia los setenta u ochenta, comenzaron a tomar fotografías como referencia, a investigar, también se inspiraban en autores anteriores a los que admiraban y empezaron a utilizar modelos reales para sus dibujos. También intercambiaban ideas entre ellos ya que era muy habitual que trabajaran todos juntos en un mismo estudio.

Hoy en día todo es más sencillo. Los autores viajan, se inspiran en los trabajos de otros compañeros, se relacionan con los demás autores en conferencias, encuentros y convenciones, comentan sus trabajos por teléfono o email, investigan en Internet... Todo está a su alcance y su trabajo es, en este sentido, menos autodidacta.

⁸⁰ Muchos dibujantes, como les ocurre también a los escritores, denominan al instante de enfrentarse al comienzo del trabajo desde cero "pánico de la hoja en blanco". A Purita Campos, por ejemplo, este es el momento creativo que más le cuesta. Se han conocido casos de autores (sobre todo si han trabajado a destajo durante muchos años, en ocasiones hasta la extenuación), a los que ese momento les ha producido una enfermedad. Es el llamado "síndrome de la hoja en blanco", un trastorno que les impide seguir dibujando ya que ponerse delante de un papel en blanco les produce pánico, ansiedad. Tal es el caso de Rafael Méndez que en el 85 tuvo que dejar el medio aquejado de esta patología. (El Wendigo nº 48 (11-13), *Un dibujante singular: Jose Rafael Méndez*, Faustino R. Arbesú, 1990).

Refiriéndonos a las autoras sobre las que haremos el estudio, si hablamos de Purita Campos, por ejemplo, no podemos decir que todo su trabajo surja de su imaginación. En *Esther y su mundo*, la forma de vestir de la protagonista era muy característica y es sabido que la dibujante se inspiraba en la moda del momento. Revisaba tendencias, revistas especializadas, etc. para luego plasmarlas en sus historietas. Igual sucede con Ana Miralles, que se documenta (busca información, fotos, revistas...) antes de enfrentarse a cada nuevo trabajo.

El creador de historietas se vale de un guión, a veces colabora con un guionista y otras es el propio dibujante quien escribe la historia, que debe desarrollar verbo-icónicamente partiendo prácticamente de cero. Así utiliza el dibujo como única herramienta para expresar el relato, lo que tiene sus pros y sus contras. Por un lado, el hecho de sentirse completamente libre a la hora de crear, de plasmar sus ideas como le venga en gana, de impregnar su propio estilo, puede resultarle bastante gratificante. Pero al mismo tiempo, por otro, si se encuentra totalmente desprovisto de comodines, si no utiliza ningún truco que le facilite las cosas en los momentos en los que su inventiva o su imaginación se quedan cortas, puede resultarle un inconveniente.

Guión y dibujo no son fáciles de separar, en el cómic, el guión es el argumento, la historia y hay diferentes clases. Florentino Flórez señala dos, básicamente: el plot y el guión técnico:

En el primero, el dibujante recibe una idea básica con huecos que debe rellenar. Aquí muchas de las decisiones las toma el encargado del lápiz y los diálogos se añaden después (...) En el segundo caso, el guionista entrega una acción ya separada en viñetas e incluso decide aspectos como planificación, encuadres, angulaciones, etc. Esta división habitual nos informa ya de algo más que de una mera distribución de funciones; nos habla de la difusa frontera que separa el dibujo, la representación gráfica, del puro argumento. (FLÓREZ, 1999, pág. 23)

A pesar de su soledad, y de su autonomía a la hora de realizar su trabajo, el historietista tiene que ser eso precisamente, un historietista, esto es, un narrador y su misión es comunicar. Existe un aprendizaje previo de un lenguaje convencional y universal, de unos códigos a los que es necesario que se ciña y

que debe respetar. No puede dejarse llevar por el dibujo convirtiéndose en un mero ilustrador ni tampoco permitir que el verbo se imponga al icono. Según Ramón F. Pérez: "De la misma forma que unos magníficos dibujos no hacen -por sí solos- un buen cómic, tampoco lo hace unos buenos diálogos y ni siquiera basta para ello la mera unión de ambos (...) En un cómic, la única forma de transmitir los pensamientos de los personajes, la calma o la violencia de la situación, es a través de los elementos gráficos: la planificación, el encuadre, la misma iluminación...", (PÉREZ, 1980).

En un intento de revalorizar el producto en el que trabaja y del que vive, tampoco es conveniente que se deje influir excesivamente por otras artes mejor consideradas que el cómic, como por ejemplo la literatura, la pintura o el cine. Arbesú sostiene: "Dignificar el cómic no debe significar literalizarlo, sino crear un cómic mejor, ética y estéticamente. El cómic no crecerá en prestigio por aumentar en él su contenido literario. Esto, quizás de momento, traiga nuevos adeptos pero serán como nubes pasajeras que desaparecerán al igual que aparecieron", (ARBESÚ, 1981).

Como puntualiza Terenci Moix:

Habrà que juzgar al cómic por sus virtudes y limitaciones intrínsecas, por lo que propone y aporta a partir de sus condiciones específicas, que no pueden ser las mismas que las de la novela o el cine, de la misma manera que estas no serán nunca las de la música y la pintura, pero que pueden y deben coexistir perfectamente y alcanzar, en sus diversas expresiones, parecidos pináculos de calidad y rigor ideológico, (MOIX, 2007, posición 825).

Es necesario que el historietista tenga claro en qué medio se mueve y que siga sus reglas narrativas, su lenguaje, su gramática, sus normas de lectura y escritura.

Roman Gubern enuncia: "El lenguaje de los cómics está basado en un sistema muy complejo de convenciones del que, por un hábito adquirido desde la infancia, no siempre se repara en su carácter altamente simbólico y convencional.

Las convenciones del cómic se aprenden a fuerza de leer cómic", (GUBERN, 1973, pág. 45).

Según remarca Mike Bal en la introducción de su *Teoría de la narrativa*: "Los individuos que consideran las viñetas de los tebeos como textos narrativos llevan a cabo una interpretación amplia del concepto 'texto'. Desde este punto de vista, este no tiene por qué ser lingüístico. En las viñetas de los tebeos se usa otro sistema de signos, uno no lingüístico, a saber: la imagen", (BAL, 1990, pág. 2).

Florentino Flórez insiste mucho en lo referente a la importancia narrativa del dibujo, en cómo se cuenta la historia a través de los dibujos: "No podemos hablar de ritmo, estructura o narración olvidando que residen, en gran medida, en su encarnación gráfica. Si el dibujante no busca la planificación más adecuada, una correcta definición de los personajes, unos fondos que nos permitan situarnos, etc., nos quedamos sin historia. O encontramos algo más parecido a un relato ilustrado que a una historieta", (FLÓREZ, 1999, pág. 23-24).

Un cómic no es solo una bonita composición de un dibujo en una viñeta, o una larga y profunda parrafada dentro de un bocadillo o una cartela. Es una combinación de muchos elementos y hay que saber utilizarlos. Una viñeta bien construida es una narración con imágenes y palabras en la que ha de existir perfecta sincronía entre ambas formas de expresión. El historietista tiene que saber a quién se dirige, no puede olvidarse de su público, y en un entendimiento mutuo, ofrecerle lo que espera recibir, comunicar. El dibujo que utiliza el dibujante debe sugerir, debe poner en funcionamiento la imaginación del lector. Cada uno de sus aspectos tiene que estar pensado para producir determinadas sensaciones que aseguren su participación. Una vez que esta ha sido activada, es cuando se puede hablar de ritmo y tiempo imaginarios en una narración, no antes. Sin los elementos narrativos del dibujo, no hay posibilidad de narración. El color y el entintado también son importantes y no deben ser olvidados puesto que afectan a la narración.

Ana Miralles, ejemplifica en *Eva Medusa* (Fig. 1), cómo deben utilizarse correctamente los elementos de los que dispone el cómic en una historieta, siempre al servicio del producto final. Es decir, con la combinación adecuada de

imágenes y textos para conseguir el efecto deseado. No hay exceso de diálogo y aunque las representaciones mudas son más numerosas que las que llevan palabras, su intención narrativa está clara. Se utiliza el diálogo solo cuando es estrictamente necesario, si el momento lo requiere para hacer avanzar la historia, para que la narración evolucione. Para enriquecer. Lo mismo ocurre con la planificación, con la disposición de las viñetas y su sucesión, siempre al servicio del relato. Las viñetas están bien construidas individualmente y perfectamente combinadas unas con otras en una secuencia que atrapa al lector, captura su interés y lo retiene de principio a fin, creando suspense y manteniéndolo hasta que deja de ser necesario, cuando se descubre el desenlace.



Fig. 1: Eva Medusa. Tú el veneno (Vol. 1), páginas 14 y 15.

En todo cómic se parte de una historia que se debe narrar siguiendo los requisitos básicos de la misma: introducción, nudo y desenlace. Un relato que

debería mantener el interés del lector hasta el final, entretenerlo, llamar su atención en los momentos culminantes, emocionarlo, hacerle reír o llorar cuando el propio argumento lo requiere⁸¹. Esto solo se consigue utilizando adecuada y correctamente las reglas del medio, acatando sus normas, dominando su técnica. Además, hay unos personajes que necesitan ser definidos, cuyas particularidades tienen que ser respetadas de una viñeta a otra, de una página a otra: sus facciones, sus movimientos, sus características físicas, las vestimentas. No se puede presentar a un protagonista que unas veces es rubio y otras moreno, por ejemplo. La puesta en escena, los fondos, las perspectivas, la anatomía, la planificación, los fondos, la iluminación, el color, el récord... son también elementos importantes, imprescindibles la mayoría de las veces, que deben ser cuidados y utilizados con precisión. Es necesario, por ejemplo, mantener la continuidad en los cambios de plano, de viñeta a viñeta. O ser consciente de los saltos de eje⁸².

En las Fig. 2 y Fig. 3, pertenecientes a *La niña egoísta* y *Esther y su mundo*, respectivamente, se presentan dos composiciones de página clásicas o, según la clasificación de Florentino Flórez⁸³, "que corresponden a un modelo estático. La plancha es utilizada esencialmente como un agregado de viñetas de similar importancia, dispuestas con regularidad, normalmente sobre una rejilla horizontal-vertical", como se muestra en ambos ejemplos.

⁸¹ Precisamente en estas dos páginas que hemos visto de *Eva Medusa*, que funcionan como una pequeña aventura dentro de la historia que conforma el tebeo completo, se refleja perfectamente esta idea.

⁸² Los saltos de eje en el cómic no son como en el cine. En cine, saltarse el eje rompe la estructura narrativa y hace que el espectador quede desorientado, se pierde la continuidad. En cómic, sin embargo, no siempre es así. Hay veces que no molestan o que incluso se utilizan como un recurso narrativo más con el que enfatizar o enriquecer la narración. En un tebeo, habría que distinguir entre el salto de eje con objetos o seres vivos en movimiento del que se encuentran estáticos o cuyos movimientos no son significativos. En el primero, la ruptura de la narración produce el mismo efecto que en el cine, es decir, el cambio de sentido en el movimiento (una imagen va y en otra viene). Sin embargo en el segundo caso, la ruptura apenas tiene incidencia en el receptor.

⁸³ Para Florentino Flórez, las estrategias compositivas que se emplean pueden reducirse a dos: modelo estático y modelo dinámico. "La composición en el cómic I, II y III", *El Wendigo* nº 91/92 (36-38) y 93/94 (28-34) y 95/96 (27-34), 2003.



Fig. 2: Página correspondiente a La niña egoísta, de Pilar Blasco.

Fig. 3: Página de *Esther y su mundo*.

En las páginas anteriores, pertenecientes, como ya hemos mencionado, a *La niña egoísta* (Fig. 2), dibujada por Pilar Blasco y *Esther y su mundo* (Fig. 3), por Purita Campos, las dos protagonistas poseen rasgos claramente definidos y diferenciados que ayudan a reconocerlas y situarlas como elemento protagonista de cada historia. Zelima es una niña pequeña, morena, con el pelo suelto y

ondulado. Esther es una adolescente morena y con coletas. Ambas cambian sus gestos, la expresión de la cara, según la situación y el momento, para enfatizar lo que se está contando, pero sus facciones, sus rasgos, son siempre iguales, están claros y bien definidos. Lo mismo ocurre con la ropa, no varía de una viñeta a otra y así se conserva la continuidad temporal: el pantaloncito vaporoso de Zelima con su chaleco y su cinta en el pelo y el moderno mono rojo de Esther se mantienen de una viñeta a otra a lo largo de toda la página y, si fuera necesario, de toda la historia. La vestimenta ayuda a reforzar las características de los personajes, es un elemento más en el que se apoya el que el lector a la hora de distinguir a unos de otros.

En la *Fig. 4* tenemos una muestra de un caso de composición de página más moderna que las anteriores, que sigue el modelo dinámico definido por Florentino Flórez⁸⁴ en el que, como se observa, "lo importante es la composición de la totalidad de la página en su conjunto y se busca una relación dinámica y fluida entre los diferentes elementos. El todo frente a las partes".

En la página, la acción se define únicamente con dos viñetas, una vertical, que ocupa prácticamente toda la plancha, y otra horizontal. Pertenece a un episodio de *Capitana Marvel* de Emma Ríos. La composición circular del plano general, apoyada por los colores y las luces y sombras, consigue que las dos mujeres destaquen en el centro de la viñeta. La ropa de una de las protagonistas (el rojo de la blusa y el azul la falda) la hace distinguirse frente a su compañera, mientras que los policías del fondo se confunden con el cielo que se vislumbra a través de las ventanas y los que están de espaldas quedan ensombrecidos y, en consecuencia, un tanto diluidos. En la segunda viñeta, horizontal, el cambio brusco que produce pasar de un plano general a un primer plano (que es casi de detalle), recalca y nos prepara para lo que va a acontecer a continuación.

⁸⁴ "La composición en el cómic I, II y III", El Wendigo nº 91/92 (36-38) y 93/94 (28-34) y 95/96 (27-34), 2003.



Fig. 4: Página de Capitana Marvel de Emma Ríos.

La Fig. 5, pertenece a *Bella Muerte* también de Emma Ríos. En ella se observan los cambios de plano utilizados con la intención de enfatizar la historia. Con el más puro estilo de un *spaghetti western*, en una misma página se combinan planos de detalle, con generales, planos medios y primeros planos, según la intensidad de la acción. Todo ello mediante incrustaciones de viñetas con contornos, o marcos, claramente definidos y delimitados, gracias a la utilización de líneas gruesas, que asumen una función claramente narrativa. Viñetas más pequeñas aparecen dentro de otras más grandes, conformando un montaje menos tradicional, variado y con claras intenciones de originalidad que invita al lector a participar en la acción, a fijarse y formar parte de la intriga, evitando su papel de mero espectador. Dentro de los planos generales se incluyen otros de detalle que muestran el paso del tiempo y marcan la acción.



Fig. 5: Página de *Bella Muerte*, publicada primero en Estados Unidos como *Pretty Deadly*.

Como en otros movimientos artísticos, en un tebeo (acabamos de verlo en los ejemplos de las *Fig. 1*, *Fig. 2*, *Fig. 3*, *Fig. 4* y *Fig. 5*) pueden contarse todo tipo de historias, el abanico de posibilidades es infinito: realistas, de aventuras, cómicas, románticas, de ciencia-ficción, dramáticas, policíacas, bélicas... Altarriba especifica: “Dentro de él coexisten géneros, subgéneros, registros, tonos y estilos. Así tenemos historietas de humor, eróticas, sentimentales, de aventuras de terror, de fantasía... Pero también poéticas, históricas, filosóficas, periodísticas, biográficas, autobiográficas, experimentales o, simplemente, inclasificables”, (ALTARRIBA, 2011, pág. 9).

Aunque el tebeo no es un sustituto de la literatura o la pintura, tampoco lo es del teatro o el cine. El cómic es un arte más y está al mismo nivel de los anteriores. Es un lenguaje mixto que integra el icónico y el verbal o fonético, con el que se transmiten mensajes de forma distinta a la literatura, a lo escrito, o a cualquier otro lenguaje. Es cierto que el cómic, aún siendo un instrumento de expresión, comunicación, educación y cultural que cuenta con sus propios elementos, también incorpora y se vale de otros lenguajes para expresar su propio discurso. El cine, la pintura, el grabado, el diseño, la fotografía, etc. y el cómic, se retroalimentan y enriquecen mutuamente. Florentino Flórez escribe:

La comparación entre el lenguaje del cine y el del cómic se ha convertido casi en un lugar común. Dado que ambas son artes basadas en la serialización de imágenes, resulta lógico establecer paralelismos entre sus formas de producir significados o de activar mecanismos de continuidad entre una imagen y la siguiente. Pero, dado el mayor desarrollo de la crítica y análisis de cine, este ha dominado la terminología con la que nos referimos a ambas. El resultado es que nos encontramos zonas donde resulta útil emplear las mismas clasificaciones, como en la escala de planos, por ejemplo, y otras donde puede dar lugar a confusiones, (FLÓREZ, 1998, pág. 4).

Esto no significa que unos medios sean calcos de los otros ya que, aunque compartan algunas, cada uno cuenta con sus propias reglas narrativas. La historieta tampoco es un pariente pobre de la literatura, la pintura o el cine, sino un medio autónomo para contar algo. Es una narración de la misma forma que lo es la novela, la poesía, una obra de teatro o una película y como tal, tiene sus posibilidades y sus limitaciones, que son las suyas propias y no las de los demás medios.

El cómic es un arte subestimado, muy diferente al cine, y que utiliza un lenguaje que puede ser profundo e incluso intelectual, que, para Federico Fellini, cuenta con una maravilla añadida, la estática⁸⁵, según escribió en los ochenta con

⁸⁵ Dentro de su evidente estatismo, el cómic tiene también su propio dinamismo, que por supuesto nada tiene que ver con el del cine. En la habilidad del dibujante está conseguirlo gracias a la correcta utilización de los elementos narrativos a su disposición.

motivo de un análisis comparativo entre cine y cómic⁸⁶ que quedó reflejado en la introducción del tebeo dibujado por Milo Manara, *El viaje a Tulum*⁸⁷, conforme a una historia que el propio Fellini⁸⁸ había escrito para llevar a la gran pantalla, pero que nunca llegó a dirigir:

El cómic es el encanto espectral de esos muñecos de papel, de esas situaciones fijadas para siempre, inmóviles como marionetas sin hilos, y resulta incompatible con el cine, que tiene su seducción en el movimiento, en el ritmo, en la dinámica. Es una forma esencialmente diferente de atraer la mirada, un estilo distinto, otro modo de expresarse. El mundo del cómic podrá prestar generosamente al cine sus escenografías, personajes e historias, pero no su atractivo más secreto e inefable, que es el de la fijeza, la inmovilidad de las mariposas clavadas con un alfiler, (FELLINI, 1986/87).

Will Eisner puntualiza en su obra teórica *La narración gráfica*: "Tanto el cine como el cómic se sirven de palabras e imágenes. A diferencia del cine, el cómic necesita un soporte estático (...) El cine pretende hacer vivir la experiencia real, mientras que la historieta te cuenta esa experiencia", (EISNER, 1998, pág. 71).

También es una forma de expresión específica, un medio de comunicación perfectamente diferenciado en el que imagen y palabra deben cumplir su función: crear un lenguaje junto con el verbo. Como señalaba Faustino R. Arbesú en su artículo de la revista El Wendigo, *Cacoverboiconia y otros males*: "Es necesario que tanto dibujantes como guionistas sepan que tienen un compromiso ético y estético con los consumidores". Arbesú añade:

⁸⁶ La bitácora de Maneco. Los cómics de Federico Fellini (en línea). Disponible en: <<http://labitacorademaneco.blogspot.com.es/2013/10/los-comics-de-federico-fellini.html>>, (consulta realizada el 16 de septiembre de 2014).

⁸⁷ Al verse truncada su idea de dirigir un largometraje decidió al menos contar su historia en un folletín ilustrado por Manara para el diario Corriere della Sera entre 1986 y 1987. Apenas terminada la serialización del relato, Manara le pidió a Fellini permiso para adaptarlo en historieta. "Acepté convencido de que esta experiencia acabaría con mi deseo de filmar esta aventura", declaró. Los cómics de Federico Fellini (en línea). Disponible en: <<http://labitacorademaneco.blogspot.com.es/2013/10/los-comics-de-federico-fellini.html>>, (consulta realizada el 16 de septiembre de 2014).

⁸⁸ Afirmaciones de Fellini recogidas en la introducción de *El Viaje a Tulum*. Edición de Norma editorial, 2000.

En el cómic, es necesario expresarse mediante la perfecta unión de dos formas de lenguaje (el de la imagen y el del verbo) y esta unión ha de ser de tal forma efectuada que nunca se presenten los siguientes defectos:

- DICOTOMÍA (disociación entre ambos lenguajes).
- CACOVERVOICONIA (cuando los dos lenguajes que intervienen en el expresan lo mismo, la letra impresa y la imagen no hacen otra cosa que repetirse).
- ANULACIÓN (uno de los dos lenguajes lo expresa TODO, el otro no es capaz de corroborar lo que dice el primero).
- HIPERTROFIA VERBAL (los textos de apoyo no son utilizados para reforzar el lenguaje de la imagen o icónico sino que sustituyen a este total o parcialmente), (ARBESÚ, 1981).

Según lo expuesto, queda claro que en el tebeo el método debe adecuarse siempre al mensaje. No se puede olvidar que el cómic tiene un predominio narrativo. Aunque en un primer momento la imagen, el dibujo, sea lo que más destaque, ya que salta a la vista y llama la atención⁸⁹, siempre se apoya en el texto. Un tebeo puede ser muy vistoso pero si la historia no se sostiene, si no está bien estructurada y con una narrativa correctamente utilizada que la enriquezca, el conjunto no funcionará. El dibujante John Romita, uno de los grandes maestros del cómic norteamericano, se expresa en este sentido:

Yo siempre les digo a los artistas noveles: "Me odiarás por decirte esto, porque querrás demostrar tu virtuosismo". Todos los chavales jóvenes que vienen a verme quieren demostrar lo buenos que son dibujando. No quieren hacer que la gente se olvide de que es un dibujo. Y yo les digo: "¿Sabes cuál es tu primera misión? Hacer que los lectores olviden que es un dibujo. Has de hacerles creer que esta es una escena en Nueva York, que alguien está cayendo de un edificio y que alguien va a aparecer colgado de una cuerda y va a salvarle. ¡Tienes que hacer que el lector se olvide de que es un dibujo, de lo contrario le importará un pimiento!", (ROMITA, 1999, pág. 63).

⁸⁹ La mayoría de las veces, a no ser que el autor sea conocido de antemano, se compra un tebeo por los dibujos, es lo primero que se mira ya que no es factible leerlo sin adquirirlo antes. Esto no significa que el conjunto de la obra sea satisfactorio. Un buen producto depende de un conjunto de elementos que deben estar combinados adecuadamente, no solo de unos buenos dibujos.

Hergé⁹⁰ creía en la misma teoría:

Cuando dibujo no tengo pretensiones estéticas. Contar una historia, que el lector vea inmediatamente qué pasa, quién hace de héroe, eso es lo importante; el dibujo ante todo debe ser eficaz. Para mí dibujar un cómic es por encima de todo contar una historia. Mejor que sean bonitos, claro, pero esa no es su meta. A mi entender, la meta es la de explicar la historia del modo más claro posible, para que se comprenda; sea emocionante, triste o divertida, ha de tener ante todo, una columna vertebral.

Faustino R. Arbesú⁹¹ y Florentino Flórez, insisten continuamente en ello e incluso van aún más lejos, en sus cientos de investigaciones, muchas de ellas publicadas en la revista *El Wendigo*:

Afirmamos rotundamente que el guión es más importante que el dibujo, en la valoración final de un cómic. Fundamos esta opinión en nuestra dilatada experiencia investigadora en el medio. Dibujos buenos, incluso magníficos, son incapaces de sostener la calidad de una historieta. Sin un buen guión, los dibujos, solos, nunca nos proporcionarán un buen tebeo. Al contrario, un buen guión, con dibujos mediocres e incluso malos (siempre que narrativamente sean correctos), puede resultar (y de hecho así sucede en la mayoría de los casos), un buen cómic (...) El guión puede más que el dibujo. Siempre, (ARBESÚ y FLÓREZ, 1985, pág. 18-19)

Flórez añade: "Si las formas se empeñan en reclamar nuestra atención, si el detalle es excesivo o los fondos están sobrecargados, si el dibujante presta más atención a su propio lucimiento que a lo que nos transmite, lo pagará el ritmo del relato y la historieta resultará, sin duda, fallida", (FLÓREZ, 1999, pág. 24).

Siguiendo estos principios, Arbesú y Flórez distinguen los elementos esenciales que debe tener un cómic para ser un buen producto, para convertirse en "obra maestra":

⁹⁰ Declaraciones recogidas en el Museo del Cómic Hergé de Louvaine La Neuve, Bélgica.

⁹¹ *El Wendigo* nº 68 (18-19): "Guión o dibujo: una vieja polémica". Faustino R. Arbesú y Florentino Flórez, 1985.

El término OBRA MAESTRA aplicado a un cómic ha de reunir, como mínimo, los requisitos siguientes:

- Una buena historia.
- Un buen guión.
- Unos diálogos de calidad.
- Una buena realización gráfica en sus dos vertientes: narrativa y estilística.
- Perfecta conjunción entre texto y dibujo.
- Que sus imperfecciones sean tan evidentes y/o geniales que rompan moldes y marquen pautas a otras obras posteriores.

Por último no se puede olvidar lo que verdaderamente representa la palabra MAESTRO/A. Significa, entre otras acepciones la de educador, instructor, orientador, profesor, guía, ejemplo, etcétera y en el caso del cómic, que es un lenguaje verbo-icónico, debe conseguirlo en sus dos apartados: texto y dibujo, (ARBESÚ y FLÓREZ, 1999/2000, pág. 10).

Como medio de comunicación independiente que se vale de sus propios elementos comunicativos y su forma única de combinarlos para transmitir el mensaje, la intención del cómic parte de la relación con el lector, a quien siempre debe tener en cuenta⁹². El lector es su receptor, su público, a él se le envía el mensaje, se le cuenta la historia. Mantener su atención y no dejarlo escapar es imprescindible. Para que esto sea posible, el historietista debe preocuparse por hacerse entender utilizando las reglas e instrumentos a su disposición, y el propio lector también tiene que reconocer el lenguaje narrativo del medio que se le está presentando, es decir, distinguir y entender sus códigos específicos, que son universales.

La gran ventaja⁹³ del cómic es, precisamente, la interacción que se logra con el público a través de los elementos iconográficos que lo constituyen.

⁹² Will Eisner señalaba que existe un "contrato" con el lector puesto que hay que llegar a un entendimiento, a una empatía, con él.

⁹³ Esta ventaja se convirtió durante décadas en una desventaja ya que la facilidad de comunicar intrínseca al medio, fue traducida por algunos como "poco digna". El hecho de que conectase fácilmente con los lectores y su capacidad para llegar a un número de personas tan elevado y variado, no sirvió más que para infravalorar al medio, que fue tratado como un producto menor. La cultura de masas no se consideraba, y muchos siguen sin considerarla, digna de las élites.

Transmitir un mensaje por medio de dibujos y diálogos cortos, encerrados en globos como hace la historieta, es una de las mejores estrategias que se pueden utilizar para lograr un entendimiento con el leyente. Siempre es más sencillo llegar al receptor por medio de imágenes⁹⁴ que de textos. Si estas imágenes van unidas a escritos amenos y sencillos (que no simples) en los que apoyarse y con los que enriquecerse, la fórmula puede convertirse en magistral. Y si encima a estas imágenes las dotamos de movimiento gracias a la estructura narrativa de las viñetas que forman parte del cómic (la estructura raras veces es descriptiva en un tebeo), de su desarrollo narrativo de los hechos o diégesis, la ventaja será doble a la hora de conseguir una comunicación fluida con el lector.

En la viñeta siempre hay un movimiento implícito, una dinámica, ya que en el cómic se tiende a la lectura rápida. Es necesario ver las viñetas que siguen y las que preceden para poder continuar y entender la narración. Decir que el cómic es una estructura narrativa implica reconocer un desarrollo o sucesión de hechos a través del tiempo, una diacronía entre sus elementos. Hay una línea temporal clara que está marcada por un "antes" y un "después" y que se apoya fundamentalmente en la estructura de la viñeta y su secuencia. En el momento de leer una viñeta, la anterior se convierte en pasado y la posterior se supone que es ya futuro. La secuencia temporal es claramente dominante en el cómic. En ella, la fluidez es muy importante, al igual que la concisión. Entendiendo que toda dinámica posee también su ritmo, que es buscado y plasmado intencionadamente por el autor pero que el lector debe adaptar a su forma de lectura.

En la lectura de un tebeo, el público descifra y organiza los signos que se le presentan según su imaginación y sus gustos, interpreta la historia que se le está contando avanzando o retrocediendo en ella como y cuantas veces quiere. Puede releerla y reinterpretarla a su elección. La lectura pasiva en el cómic no existe, exige siempre un grado de participación activa del lector. Todo lector es, en cierta forma, "coautor" de lo que lee, ya que en cada ejercicio de lectura es necesario que nuestro cerebro aporte inferencias y pensamientos que están condicionados por el entorno cultural, el bagaje intelectual, la historia personal y los afectos. Pero para que el lector pueda participar, el cómic debe cumplir unas

⁹⁴ "Una imagen vale más que mil palabras".

reglas. Si el historietista no evita ciertas deficiencias básicas, la colaboración del lector se complica. Faustino R. Arbesú enumera algunos errores a prevenir:

- Falta de matización visual de los personajes (cuando somos incapaces de identificar a los personajes).
- Carencia de interrelación personajes-medio que les rodea.
- Ausencia en la composición de elementos que deberían integrarla.
- Exceso de barroquismo en los fondos.
- Meticulosidad errónea de los fondos.
- Inadecuada planificación.
- Deficiencias narrativas. (ARBESÚ, 1982).

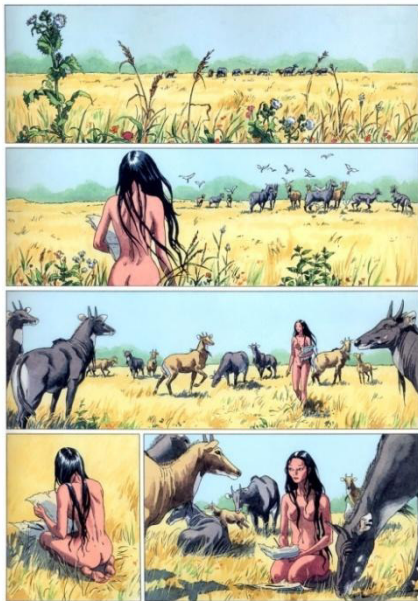


Fig. 6: Primera página de Muraqqa'.



Fig. 7: Página 2 de Muraqqa'.

En las dos primeras páginas (Fig. 6 y Fig. 7) del tebeo *Muraqqa'* de Ana Miralles que acabamos de mostrar, somos conscientes del paso del tiempo

gracias a una utilización adecuada del campo-contracampo⁹⁵ con el que la intención creada por la dibujante queda perfectamente clara, bien ejecutada. Este recurso no debe usarse muy a menudo, no conviene abusar de él, ya que produce un cambio muy brusco que rompe el eje. Suele utilizarse para resaltar cosas. En este caso, el transcurrir de la acción es lento, fluye tranquilo, plácido. El dibujo y la composición conseguida al aplicar el lenguaje narrativo, transmiten esta sensación. Al mismo tiempo, cada lector puede (y debe) darle su ritmo particular de lectura, tanto en cada viñeta, como entre viñeta y viñeta, también en el conjunto de la página. Unos se recrearán más en los detalles, se detendrán durante más tiempo deleitándose con los colores, los dibujos, con cada elemento y particularidad, con los diálogos, mientras que otros avanzarán más rápido. Todo dependerá de sus preferencias, gustos, experiencias e inquietudes.

Aunque Ana Miralles plantee su particular cadencia, que en este caso ya vimos que es pausada y relajada, cada lector añadirá la suya propia según sus

⁹⁵ Faustino R. Arbesú, y el equipo de El Wendigo, ha creado una nomenclatura específica para la narrativa del cómic de la que ha dejado constancia en sus muchos estudios, investigaciones y artículos. Por ejemplo: Lenguaje elíptico secuencial= Lenguaje del cómic.

Viñeta= Encuadre= Plano= Campo (todo el espacio visual que queda enmarcado por el encuadre) = Punto de vista= Cámara de cine= Plano con movimiento.

Contraviñeta= Contraplano.

Textos de apoyo/cartela= Voz en off.

Encuadre (límites del espacio dentro de un plano o viñeta)= Encuadre.

Planificación (desglose del guion en viñetas-imágenes)= Guión técnico.

Cómicscope/Planoscope (viñeta alargada horizontal o verticalmente)= Cinemascope/Panavisión (en cine no existe verticalmente).

Campo-contracampo= Plano-contraplano.

Picado a vista de pájaro= Plano Cenital.

Viñeta general/Gran Plano/Viñeta panorámica (muestra un paisaje o un gran decorado donde aparecen figuras humanas, objetos y entorno)= Gran plano general.

Escena (serie de viñetas que forman parte de una misma acción o también ambiente dentro de un espacio y de un tiempo concreto, dentro de una viñeta).

Espacio (es el determinado por el campo que forma el punto de vista-encuadre).

Inserto (viñeta que se intercala en medio de otras dos para destacar un detalle, describir un aspecto o bien para crear un espacio-tiempo que permita un cambio no brusco de un sentido del movimiento al contrario o de una acción a otra).

Ritmo (impresión dinámica mental dada por la duración de la interpretación de cada viñeta por el lector, las intensidades dramáticas y, en último término, por efecto del montaje de la página. En el cómic, el tiempo de visualización de una imagen lo impone el receptor. En el cine, el ritmo de proyección de las imágenes viene impuesto, mecánicamente, a la velocidad de 24 imágenes por segundo, lo cual genera la primera imposición del ritmo.

gustos y experiencias. A diferencia del cine, donde el ritmo viene obligatoriamente marcado por el cineasta, el cómic está abierto a interpretaciones. Un autor no es nada sin sus lectores, es decir, no crea la historia solo, los necesita para completarla. El dibujante tiene sus recursos y los utiliza cuando quiere acelerar o ralentizar las cosas, cuando busca que el lector se detenga más en ciertos momentos o se fije en alguna cosa concreta, para eso están las técnicas narrativas, pero hasta cierto punto. El lector es el que finalmente decide.

El tiempo en el cómic es único y diferenciado. Es muy distinto al del cine o la literatura, donde nos viene dado de antemano. Una película tiene una duración concreta, lo que no ocurre en un tebeo. En el tebeo cada lector lleva su propio ritmo, unos se detienen más en cada viñeta, en cada página, y otros menos. Puede dejar la historia a medias y retomarla en otro momento o releer y revisar páginas o viñetas anteriores y/o posteriores cuantas veces quiera. En el cómic, es precisamente el lector quien debe rellenar los huecos⁹⁶ temporales entre viñeta y viñeta con su propia imaginación y sin la ayuda de nadie (el dibujo y el guión no pueden completar esa función), porque en la historieta el salto de una viñeta a la siguiente señala una ruptura y es el lector el que debe reconstruir mentalmente esos vacíos temporales.

Según afirma Florentino Flórez en uno de sus artículos de investigación: "La narrativa de los tebeos tiene un carácter elíptico, la presencia de los huecos entre acciones debe completarse con la imaginación del lector", (FLÓREZ, 1999, pág. 23). Faustino R. Arbesú, unos años antes, comparó esta característica del cómic, que él considera diferenciadora, con la de otros medios: "La narración en el cómic es de tipo elíptico, lo que quiere decir que elimina u omite imágenes y palabras cuyo sentido se sobreentiende. Esta forma de estructurar la narración lo aparta claramente de los restantes medios narrativos y de manera muy especial, de aquel que sólo utiliza la elipsis de forma esporádica: el cine", (ARBESÚ, 1982).

En la *Fig. 8*, que se presenta a continuación y que muestra un recorte de una historieta de Pili Blasco, el paso del tiempo se refleja gracias a la ruptura entre viñeta y viñeta. Se va de un plano a otro con encuadres distintos y el lector deberá imaginar qué ocurre desde que se ve a la bruja de perfil en la primera viñeta hasta

⁹⁶ A estos huecos temporales se los denomina "calle", *gutter* en inglés.

que se la ve de frente mirando hacia el lado contrario en la última. Entre ambas, se la muestra de espaldas para fijar la acción en la transformación, en el agujero que está por aparecer. Este plano de espaldas intercalado entre los otros dos, favorece el salto de eje gracias al que se presenta el cambio. La imaginación del lector con ayuda de los diálogos, completará la acción.



Fig. 8: Fragmento del cuento Osa y Carina, dibujado por Pilar Blasco y publicado en Mis Chicas.

En las siguientes imágenes (Fig. 9) del cómic *Osborn* de Emma Ríos se manifiesta el paso del tiempo mediante la repetición de viñetas del mismo formato, alargadas verticalmente, y protagonizadas por la misma persona. Se trata de un efecto⁹⁷ de transición 'momento a momento'. El hecho de que sean verticales acelera la acción, que sería más pausada si, por el contrario, fueran horizontales. Este avance temporal se muestra por la conversación de la persona que permanece en el plano (que siempre es el mismo: un plano americano que plasma la cara y parte del cuerpo, hasta el pecho), por los gestos y la expresión de la cara, que van variando de una viñeta a otra en función de lo que el personaje va relatando, y también por el movimiento de las manos. En la última viñeta, manteniendo prácticamente el plano (en realidad es un poco más corto, más cerrado), hay un giro que señala que el personaje se vuelve, atendiendo a lo que

⁹⁷ Según Scott McCloud hay seis modalidades de transiciones: momento a momento, acción a acción, tema a tema, escena a escena, aspecto a aspecto y non sequitur.

le dice otra persona que permanece fuera de cuadro pero que sabemos que habla, se trata de alguien que hace una pregunta, por el bocadillo que apunta hacia afuera de la viñeta.



Fig. 9: Plancha perteneciente a Osborn, de Emma Ríos.

Una vez asumido que estamos ante un medio de expresión narrativa, distinguimos su contenido de su continente: lo que se cuenta, el relato, de su soporte, el formato. Ya se comentó anteriormente que en el cómic se pueden tratar todo tipo de argumentos. En lo que respecta al continente hay que distinguir: la forma (vertical, apaisada, cuadrada), los formatos (hoja suelta, pliego, diario, cuadernillo, revista), el tipo de encuadernación (plegado, cosido, grapado, en rústica, retapado, cartoné) y el tamaño de edición (de bolsillo, mini, tradicional).

En todo cómic se comienza con un argumento, una historia que se le presenta al dibujante en forma de guión. Esta, por lo general está dividida en páginas, lo que no excluye que existan historietas que son solo viñetas o tiras. Como es lógico, el número de páginas depende de la extensión del relato. La historia es lo que se quiere contar, el mensaje en conjunto que se quiere enviar al lector y la página es el contenedor de esta, la división que se hace de ella. Una página, o plancha, es como un soporte, un espacio en el que se trabaja una composición cronológica y temporalmente, y que a su vez está dividida en viñetas o recuadros en las que el lenguaje literario convive con el icónico. A su vez, la viñeta⁹⁸ es la unidad mínima de significación de la historieta, la unidad más pequeña de espacio y tiempo puesto que individualiza la acción en un lugar y un momento concretos.



Fig. 10: Viñeta perteneciente a Aventuras de Lalita de Pili Blasco.



Fig. 11: Viñeta de Esther y su mundo de Pura Campos.

En las Fig. 10 y Fig. 11, se muestran dos viñetas diferenciadas, en blanco y negro dibujada por Pili Blasco y en color por Purita Campos. En la primera una cartela y un bocadillo acompañan al dibujo. En la segunda, solo aparece un bocadillo.

⁹⁸ Célula narrativa básica para Luis Gasca, unidad significativa para Roman Gubern y unidad básica para Juan Antonio Ramírez.

Según Groensteen⁹⁹, "tres parámetros espacio-tópicos definen la viñeta: su forma, su superficie y su lugar (es decir, el emplazamiento que ocupa en la página y en la obra completa)", (GROENSTEEN, 1999).

El transcurso del tiempo se representa a través de una sucesión de viñetas que forman una secuencia con significado. Para distinguir una imagen o un momento de otro, se encierran en estos pequeños cuadros llamados viñetas, que pueden tener su propio significado y que además constituyen la unidad de montaje del cómic. La acción, siempre presente, se representa en viñetas sucesivas que entendemos siguiendo siempre el mismo orden de lectura, de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo (en occidente). Es en el interior de las mismas donde aparecen una serie de elementos característicos del cómic: personajes, ideas, acontecimientos, textos, palabras, pensamientos, lugares, decorados, fondos, paisajes, vestuarios, etc.

Para ayudar a mostrar el paso del tiempo, además de contar con la disposición de estas viñetas¹⁰⁰, el cómic utiliza su forma (a veces ancha, otras estrecha, regular, irregular, más cuadrada, más rectangular, diluida o sin línea de límite...) y su tamaño (grande, pequeña, que ocupe más o menos espacio dentro de la página...). El ritmo es variado, depende del momento o, más bien, de lo que se quiere contar, es necesario adecuar la cadencia de la narración icónica al estilo o género de la historia. Según lo que se quiera transmitir, en algunos momentos puede ser lento y pausado, y en otros, rápido y emocionante¹⁰¹. Para Florentino Flórez, el ritmo debe seguir la siguiente ecuación:

⁹⁹ Página web de Thierry Groensteen: Le site de Thierry Groensteen, *Système 1, résumé en 36 propositions*, Groensteen, 1999 (en línea). Disponible en: <http://www.editionsdelan2.com/groensteen/spip.php?article1>, (consulta realizada el 15 de septiembre de 2014).

¹⁰⁰ Will Eisner, que en los últimos tiempos utilizó como técnica la progresiva desaparición de las viñetas comentó en 1995 en el Salón Internacional del Cómic de Gijón: "(...) la manipulación de las viñetas es el resultado de mis experimentos con el ritmo de lectura. Según comprendo más el medio, percibo que las viñetas son esencialmente una forma de puntuación. Engloban un momento temporal. Pero también su ausencia asegura un espacio sin límites, que la imaginación del lector puede llenar".

¹⁰¹ Ya vimos en el ejemplo de las primeras páginas de *Muraqqa'* de Ana Miralles (Fig. 6 y Fig. 7) el transcurrir lento del tiempo. En los ejemplos de Emma Ríos (Fig. 5 y Fig. 9), sin embargo, es más ágil, todo sucede más deprisa. Es la intención de ambas dibujantes, por eso la forma que tienen de plasmar la acción en el papel es distinta en cuanto a su estructura narrativa.

- a) Buena narrativa que facilite la participación/ implicación del lector.
- b) Creación de un ritmo entre viñetas a partir de esa colaboración.
- c) Aparición de un tiempo “continuo” imaginario, que rellena los huecos entre imágenes, (FLÓREZ, 1999, pág. 23).

En la *Fig. 12* vemos otro ejemplo del paso del tiempo de viñeta a viñeta. El ritmo tranquilo se muestra sin necesidad de palabras y con cambios de plano y personajes en cada una de ellas. En este extracto de *Muraqqa'* de Miralles, el lector deberá imaginar lo que ocurre entre viñetas, creando así su propio ritmo en colaboración con la dibujante, quien le muestra solo las imágenes que considera imprescindibles para contar la historia. Pero el tiempo no se para porque se termine una viñeta y comience la siguiente, es continuo gracias a la inventiva del lector que debe rellenar el vacío existente entre una y otra. En este caso, tiene que figurarse el momento de la caza del halcón a la paloma y completar la caída de esta. Lo malo es que el ejemplo, a pesar del intento de la autora, no está bien explicado narrativamente y el lector se despista un poco; en los tres últimos planos pasa de uno de detalle a otro general y luego otra vez a uno de detalle, pero el golpe es muy brusco porque el plano general está en sentido contrario de los otros dos planos entre los que se intercala. Además el halcón cuando caza a la paloma va hacia la derecha y sin embargo en la viñeta siguiente, cuando esta cae al suelo, se retira volando hacia la izquierda. Hay, por tanto, un salto de eje mal aplicado.



Fig. 12: Extracto tomado de *Muraqqa'* de Ana Miralles.

La viñeta es, por lo tanto, un recurso muy valioso para establecer el orden del relato, el tiempo en que transcurre la acción, el escenario y la escena. En ocasiones puede llevar una carga significativa propia indicándonos si se trata de una escena normal, un sueño, un recuerdo, una visión subjetiva, etc.

Groensteen¹⁰² afirma que el marco de la viñeta tiene seis funciones claramente diferenciadas, de cierre, separación, rítmico, estructural, expresivo y de lectura:

1. Cierre: cerca a la viñeta y le da forma.
2. Separación: separa la viñeta de su peri-campo.
3. Ritmo: precipita el relato y, simultáneamente, lo contiene.
4. Estructural: informa y determina la composición de la imagen.
5. Expresiva: acompaña o contradice al contenido, indica su estatus gracias a un trazo particular.
6. De lectura: indica lo que hay que leer, invita a pararse o a estudiar. (GROENSTEEN, 1999).

En las *Fig. 13* y *Fig. 14*, vemos varias viñetas del primer número de *Esther y su mundo* de Purita Campos. En ellas Esther, la protagonista, recuerda (*Fig. 13*) a su padre ya fallecido por una foto y fantasea (*Fig. 14*) con su futura boda con Juanito, el chico del que está enamorada. Son dos modelos distintos de cómo se puede mostrar un recuerdo en el cómic. En el primer ejemplo hay un salto de eje mal empleado, que, aunque no evita que lo que se cuenta se entienda, despista un poco al lector.

¹⁰² Página web de Thierry Goensteen: Le site de Thierry Groensteen, *Système 1, résumé en 36 propositions*, Groensteen, 1999 (en línea). Disponible en: <<http://www.editionsdelan2.com/groensteen/spip.php?article1>>, (consulta realizada el 15 de septiembre de 2014).



Fig. 13: Extracto de la página 18 del primer número de Esther y su mundo, dibujado por Purita Campos.



Fig. 14: Viñeta del número uno de Esther y su mundo, página 20.

Precisamente, uno de los primeros datos que nos indica que estamos ante un tebeo y no una pintura, un chiste o un producto de diseño gráfico, es la viñeta, la división de las secuencias en un conjunto de escenas. Dentro de ellas, encontramos un elemento característico y también imprescindible para distinguir el medio: los globos o bocadillos. Su perfeccionamiento ha sido uno de los principales problemas a resolver en la evolución del tebeo, tanto en cuanto a forma, como a posición y distribución. En los comienzos, no se tenía muy claro cómo hacerlos, qué forma era la más adecuada o dónde colocarlos. Se ponían en cualquier lado, donde había espacio, y no tenían una apariencia definida. Poco a poco fueron modificándose, adquiriendo diferentes aspectos y disposiciones hasta llegar a los modelos estándar con los que contamos hoy.

Actualmente, los bocadillos siguen unas reglas básicas en lo referente a su colocación, no se ponen aleatoriamente donde queda un hueco o se les da cualquier forma arbitraria. Se intenta que encajen de la mejor manera posible en la composición de la viñeta, sin llamar demasiado la atención y sin interrumpir la narración. La relación entre la imagen y el texto se vuelve dinámica y se pierde la sensación de que ambos se estorban mutuamente. Según su apariencia (*Fig. 15*), los globos definen, además, una intención en el lenguaje: un pensamiento (*Fig. 17* y *Fig. 18*), un diálogo (*Fig. 19* y *Fig. 20*), un grito (*Fig. 16*), un susurro...



Fig. 15: Tipos de bocadillos o globos.



Fig. 16: Forma de bocadillo con la que se representa un grito, es un dibujo de Eva Medusa realizado por Ana Miralles.



Fig. 17: En esta viñeta de Esther, de Purita Campos, el globo muestra un pensamiento.



Fig. 18: Viñeta de Eva Medusa de Ana Miralles, también con un pensamiento.



Fig. 19: Viñeta de Osborn de Emma Ríos, con un diálogo.



Fig. 20: Otra viñeta de Purita Campos en la que los bocadillos muestran un diálogo.



Fig. 21: Viñeta de De mano en mano de Ana Miralles, con bocadillos de forma rectangular.



Fig. 22: Página de Elektra, de Emma Ríos, con una muestra de globos ovalados.

En los cinco recortes anteriores, pertenecientes a diferentes tebeos de Emma Ríos (Fig. 19), Ana Miralles (Fig. 16 y Fig. 18) y Purita Campos (Fig. 17 y Fig. 20), y en las dos planchas de arriba que corresponden a páginas de *De mano en mano* de Ana Miralles (Fig. 21) y *Elektra* de Emma Ríos (Fig. 22), respectivamente, vemos diferentes tipos de globos en sus versiones modernas.

En las dos páginas siguientes, tenemos más ejemplos de la utilización actual de los bocadillos en *Esther* de Purita Campos (Fig. 23) y *Eva Medusa* de Ana Miralles (Fig. 24).



Fig. 23: Plancha perteneciente a Esther y su mundo, dibujada por Purita Campos, con globos de diálogo y de pensamiento, así como cartelas.



Fig. 24: Plancha perteneciente a *Eva Medusa*, de Ana Miralles, con una muestra de distintos bocadillos.

Los cartuchos y cartelas, así como los textos de apoyo, también van dentro de la viñeta y son formatos que ayudan a la hora de organizar el discurso narrativo. Acompañan a los bocadillos y completan, con textos explicativos, los diálogos de estos. Su interés es claro y en ocasiones necesario, siempre que no sean excesivos y no saturen la viñeta. Suelen ir colocados en la parte superior, a la izquierda, y su forma normalmente es rectangular. Una sabia combinación de globos y cartelas, siempre es digna de tener en cuenta. En *Aventuras de Lalita*, Pilar Blasco utiliza la mayoría de las veces cartuchos o cartelas y bocadillos, como se muestra en la Fig. 25:



Fig. 25: Extracto de Aventuras de Lalita de Pilar Blasco, con varios ejemplos de cartela y bocadillos de formas distintas según su intención.

Una característica imprescindible de Purita Campos en *Esther*, y en la mayoría de sus trabajos, siempre fueron los textos de apoyo dentro de las cartelas (Fig. 26). Sus escenas suelen ir precedidas de un escrito explicativo. Un recurso narrativo muy útil que complementa a la historia y que la mayoría de las veces funciona como la voz en *off* del cine.



Fig. 26: Dos viñetas de Esther y su mundo donde se utilizan cartelas y bocadillos.

No podemos olvidarnos de las onomatopeyas¹⁰³ y las metáforas visuales como elementos narrativos. En el siguiente ejemplo de una historieta de *Doctor Extraño* (Fig. 27) de Emma Ríos, vemos como las onomatopeyas están perfectamente integradas no solo dentro de las viñetas, en las que se adaptan visualmente con el dibujo a la perfección, sino en el conjunto de la narración. No impiden que esta se desarrolle sino que la enriquecen, la mejoran. En los cómics modernos, como sucede en el caso de esta joven autora, las onomatopeyas no solo se utilizan como elementos sonoros propiamente dichos, sino que están integradas como si fueran dibujos en sí mismos, toman las formas de los diseños. Tienen un valor gráfico y plástico al mismo tiempo. La idea es que el conjunto se convierta en un todo, que los componentes de cada viñeta, de cada página, se completen y complementen los unos con los otros, en vez de ir cada uno por su lado.

¹⁰³ Sonidos y ruidos que se pueden visualizar procedentes del inglés y que se transfieren a otros países.



Fig. 27: Ejemplo de la utilización de las onomatopeyas en una página de Doctor Extraño de Emma Ríos. Su efectividad en esta página es evidente, enriquece y complementa la narración.

Florentino Flórez destaca el uso narrativo de las onomatopeyas: "El campo de las onomatopeyas es uno de los terrenos a explorar, donde cada día las posibilidades tipográficas, unidas a los recursos informáticos, pueden ofrecernos nuevas sorpresas (...) otro tanto podríamos decir de las metáforas visuales y las líneas cinéticas", (FLÓREZ, 2003, pág. 30).

En las siguientes viñetas, de Ana Miralles (*Fig. 28* y *Fig. 29*) y Emma Ríos (*Fig. 30*), respectivamente vemos más ejemplos de onomatopeyas con diferentes estilos, formas y significados. También de las líneas cinéticas¹⁰⁴ (*Fig. 29*).



Fig. 28: Ejemplo de onomatopeya de un tebeo de Ana Miralles.



Fig. 29: Otra onomatopeya, acompañada de línea cinética, de Ana Miralles.



Fig. 30. Onomatopeya extraída de un cómic creado por Emma Ríos.

Con las metáforas visuales se expresan ideas por medio de dibujos ya que manifiestan el estado psíquico de los personajes utilizando imágenes.

¹⁰⁴ Símbolos gráficos que aportan dinamismo a la narración. En la historieta, al utilizar imágenes fijas, la carencia de movimiento es suplida en muchas ocasiones por estas líneas que dan a entender el tipo, la intensidad y la dirección del mismo.

Representan visualmente estados de ánimo, sensaciones o ideas ayudando a la concisión e integrándose mejor en el contexto. En la página *Aventuras de Lalita* de Pili Blasco (Fig. 31), se muestran algunas. La zapatilla en la que piensa la niña, que se muestra dentro de una nube, da a entender que su madre le va a pegar con ella por haberse portado mal, por haberse manchado el nuevo vestido.



Fig. 31: Un ejemplo de metáforas visuales en *Aventuras de Lalita* de Pilar Blasco.

La elección del tono en una narración es parte fundamental dentro de un cómic. El tono es importante no solo para la historia, puesto que le da su matiz específico, sino también para el dibujo, que debe adecuarse a ella. Ambos instrumentos, dibujo y relato, deben coordinarse formando un todo coherente. Está claro que no es lo mismo un tono melodramático que uno cómico, por ejemplo. El tono nos ayuda a distinguir el género en el que se encuadra el relato. Hay que conseguir combinar adecuadamente lo que se cuenta (narración) con el modo en que se hace (narrativa), ambas cosas tienen que tener el mismo estilo, el mismo acento, si se quiere obtener un producto congruente y efectivo. Evidentemente, como ocurre en cine u otras artes, existe la posibilidad de combinar tonos distintos, incluso pasar del drama a la comedia en una misma historia, pero no es fácil, solo los historietistas que dominan la técnica lo consiguen con verdadera efectividad. Y resulta mucho más complicado en lo referente al dibujo. Por mucho que en una misma narración se varíe de un género a otro en un momento determinado, o se amalgamen géneros para dotarla de los matices que interesen en cada momento, es mucho más arriesgado mezclar, por ejemplo, un tono caricaturesco o humorístico con uno realista en los dibujos, ya que al lector le cuesta identificarse y el resultado puede ser fallido¹⁰⁵.

En los superhéroes, por ejemplo, habitualmente se mezcla la temática fantástica, irreal o de ciencia ficción con unos dibujos de estilo realista. Los personajes se mueven en escenarios reales y ellos mismos están también dibujados con tono realista. Fantasía y realidad se combinan en una misma historia. Vemos un ejemplo en dos páginas de Emma Ríos pertenecientes a dos aventuras distintas, *Mutantes* (Fig. 32) y *Elektra* (Fig. 33), respectivamente. Emma Ríos tiene un tono parecido a los cómics japoneses, mangas, sobre todo en las caras y expresiones faciales de los personajes, como ejemplifican ambas páginas.

¹⁰⁵ Hergé fue un maestro en este terreno. Sus escenarios siempre eran realistas y estaban cargados de detalles auténticos, tomados directamente de la realidad. Rastreaba cada historia y cada elemento que incluía en ella para no cometer errores históricos. Cada dato que añadía estaba minuciosamente estudiado e investigado para adaptarse a la realidad. Sin embargo, los personajes que dibujó, sin ser humorísticos en sí mismos, poseían rasgos caricaturescos, son absolutamente icónicos. El manga también utiliza muchísimo estas mezclas estilísticas, o de tono, como recurso.



Fig. 32: Página de Mutantes de Emma Ríos



Fig. 33: Página de Elektra de Emma Ríos.

En los siguientes ejemplos vemos dos tonos distintos, humorístico (*Fig. 34*) y realista (*Fig. 35*), utilizados por Purita Campos en dos historietas que no tienen nada que ver la una con la otra:



Fig. 34: Tira cómica de Purita Campos.



Fig. 35: Historieta de tono realista dibujada por Purita Campos.

En *Aventuras de Lalita* (Fig. 36), Pili Blasco utilizaba en los personajes un estilo de dibujo con toques caricaturescos pero sin llegar a serlo totalmente. Tampoco se puede decir que sea realista sino que posee más bien un matiz infantil, naíf. El entorno, ambientes y escenarios, sin embargo (ventanas, cortinas, mesas, vestidos...), sí son más realistas.



Fig. 36: Página de Aventuras de Lalita con el estilo naíf de los dibujos.

También existen autores que utilizan dibujos humorísticos para tratar temas serios, adultos. Es el caso, por ejemplo del cómic *underground*. Y, por supuesto, dibujos realistas que ilustran historias cómicas. El cómic no es un mundo cerrado, al contrario, es un medio que evoluciona y cuyos autores están en continua experimentación. Todo tipo de combinaciones son posibles con tal de transmitir, de comunicar, la historia de forma eficaz.

McCloud señala: “Mediante el realismo tradicional el dibujante de tebeos puede describir gráficamente el mundo de fuera y mediante la caricatura el mundo de dentro”, (McCLOUD, 1995, pág. 41). Es decir, que el dibujo realista es, podríamos decir, más objetivo y el de las caricaturas o humorístico, más subjetivo, interviene más la imaginación, el interior del lector. Añade que según su experiencia, al lector le resulta más fácil, más natural, identificarse con la caricatura: “Cuando miras una foto o el dibujo realista de una cara, lo ves como la cara de otro. Pero cuando entras en el mundo de la caricatura, te ves a ti mismo (...) la caricatura es un vacío que absorbe nuestra identidad y nuestra conciencia, una concha vacía que habitamos y que nos permite viajar a otro reino”, (McCLOUD, 1995, pág. 36).

En el cómic, los encuadres, la planificación y el ángulo de visión forman parte, como ocurre en el cine, del lenguaje narrativo del mismo y son los que le dan su calidad y calidez. Para su utilización, hay que ceñirse a lo narrado, a lo que se quiere contar. En función de ello, se utilizarán estos elementos de una u otra forma con la intención de enriquecer la historia y hacerla llegar al lector de forma coherente y cercana. Según Florentino Flórez:

La clave está siempre en lo que se desea contar. En función de esto, se elegirá lo más pertinente, dentro del conjunto de elementos que paso a señalar:

1) Escala de Planos. Si la acción es intimista, parece más adecuado el uso de primeros planos, para apreciar correctamente lo que sienten los personajes. Si el tebeo es de aventuras, es habitual una mayor presencia de planos generales, por la importancia de los escenarios en la acción. En cada caso, el plano debe cerrarse sobre lo narrado, para no mostrar ni más ni menos de lo necesario.

2) Angulaciones. Picados, contrapicados e inclinaciones laterales: cualquier desviación respecto a las visiones habituales, transmite una sensación al lector, que puede ser adecuada o no.

3) Tamaño. Podemos medir la importancia de una acción por el tamaño relativo de la viñeta en la plancha. Los modelos más tradicionales, derivados de la tira de prensa, suelen soslayar este aspecto. Pero la tendencia más insistente parece ser la contraria. Se trata de sobredimensionar la viñeta con la acción principal, subordinándole el resto. El abuso de este sistema provoca su inoperancia. Esto nos devuelve a la página como unidad ideal.

4) Coordinación de imagen y texto. Una única clave: no deben repetirse. Aquí la exigencia se extiende al dominio de la palabra. Tanto si nos referimos a los bocadillos como a los cartuchos de texto, estos deberían ir algo más allá de lo plasmado con la imagen. Si no, es preferible suprimirlos. Lo cual no implica una necesaria prioridad de lo visual.

5) Composición interna de las viñetas. Aunque algunos de los mejores autores logran conciliar lo narrativo con lo estético, consiguiendo composiciones equilibradas a la par que claras, la prioridad sigue siendo lo que se cuenta. El orden de los elementos en el interior de la viñeta (incluidos bocadillos y cartelas), su rápida identificación, es crucial respecto a la fluidez del relato.

6) Variedad. Enlaza con lo anterior. La repetición no es deseable si aburre al lector. Especialmente en las conversaciones, el dibujante debe buscar la manera de descargar los diálogos en un conjunto de viñetas fluidas que permitan una progresión temporal lógica, (FLÓREZ, 1999, pág. 27)

Lo que define la narrativa de un cómic no es solo su representación gráfica concreta, es decir, el relato en sí mismo, las viñetas, el orden de las mismas, los bocadillos, los textos que van dentro de ellos, las onomatopeyas, el estilo del dibujo, los encuadres, etc., sino también los mecanismos que nos permiten habitar la conciencia de los personajes, su experiencia o sus vivencias. Es cierto que conforman la historia, lo que significa que constituyen una forma de focalización que permite al lector situarse, alejarse o compenetrarse no sólo con ellos sino, a

través de ellos, también con lo que se está relatando. Un indicador seguro del éxito de un tebeo es el grado en que el público se siente identificado con los personajes de una historia, ya que si se logra este efecto, se conseguirá la identificación con el relato en sí. Ya mencionamos que el lector de cómics participa en la historia, no es ajeno a ella sino que la interpreta a su manera. Will Eisner¹⁰⁶ se refería a este tema comparándolo con el cine: “hay una diferencia sustancial. En cine asistimos como espectadores a un producto acabado... El lector de cómics participa, interpreta unos elementos, mientras que el espectador cinematográfico es más pasivo”.

Un ejemplo muy claro son los planos secuencia, en los que el lector tiene que contar con su propia experiencia y evocación para rellenar los vacíos temporales entre viñeta y viñeta. En la historieta hacer un plano secuencia como se entiende en cine es casi imposible ya que al saltar de una viñeta a la siguiente siempre hay una ruptura, un espacio en blanco¹⁰⁷. Cuando se intenta, el movimiento que se consigue no es el deseado, no fluye como debería, se detiene un poco. Lo que no significa que no se lleven a cabo variados y distintos intentos y que se logren, al igual que ocurre en las panorámicas o los *trávelin*, unas veces con mejores resultados que otras. Pero el dinamismo en el cómic es imprescindible, hay que perseguirlo para no ser monótonos y no aburrir al lector y hay muchas formas de hacerlo, incluso con la repetición de viñetas como se muestra en el siguiente trávelin de acercamiento, con picado inclinado a la izquierda de Emma Ríos (*Fig. 37*).

¹⁰⁶ Entrevista coloquio Will Eisner realizada durante su visita al Salón Internacional del Cómic del Principado de Asturias. El Wendigo nº 70, 1996.

¹⁰⁷ Calle o *gutter*.



Fig. 37: Página perteneciente a Osborn de Emma Ríos en la que se presenta un trávelin.

O con planos distintos en cada viñeta como en este otro trávelin, también de acercamiento, desde un plano medio a un primer plano, de Ana Miralles (*Fig. 38*):



Fig. 38: Extracto de *Eva Medusa*, tomo 1, perteneciente a la página 29.

La viñeta siguiente (*Fig. 39*) es un ejemplo de un gran plano general o plano panorámico, también planoscope horizontal según la nomenclatura¹⁰⁸ de Faustino R. Arbesú (véase [pág. 62](#)), realizado también por Ana Miralles en su obra *Muraqqa'*:

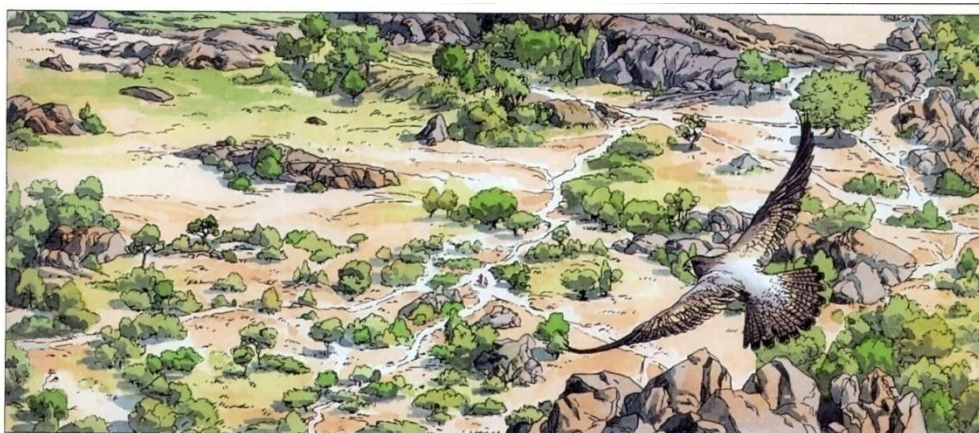


Fig. 39: Viñeta con plano panorámico perteneciente a la página 5 de *Muraqqa'*.

¹⁰⁸ Como ya se había mencionado en este epígrafe, en la revista *El Wendigo*, Florentino Flórez, Faustino R. Arbesú y Ramón F. Pérez, desarrollaron toda una terminología propia para la mayoría de recursos narrativos utilizados por el cómic, que son mucho más complejas y diferenciadas con respecto a las utilizadas por el cine y que además son específicas del medio que nos ocupa.

En otro extracto de Ana Miralles perteneciente a la misma historieta, *Muraqqa'* (Fig. 40), observamos una yuxtaposición de imágenes contiguas con un plano partido en dos para mostrar el paso del tiempo. El fondo continuo fragmentado en dos viñetas muestra a los personajes que, sobre ellas, se van desplazando dando una cierta sensación de panorámica. La continuidad en el fondo se usa para señalar dos tiempos, lo que explica el desplazamiento de las figuras. Tradicionalmente, este tipo de plano se denominaría 'plano secuencia', como en el cine. Florentino Flórez¹⁰⁹ lo llama 'viñetas de fondo continuo', nomenclatura específica creada para la historieta.

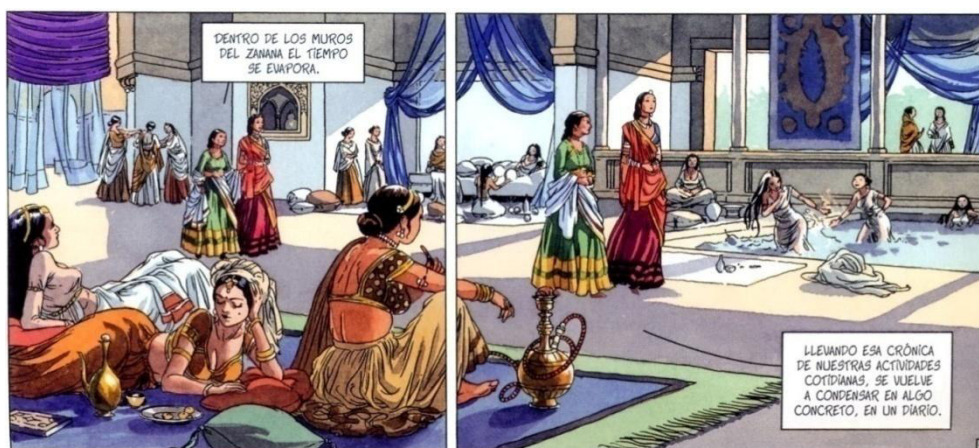


Fig. 40: Extracto de *Muraqqa'* perteneciente a la página 21.

Aquí vemos un zoom (Fig. 41) de acercamiento en un plano subjetivo (expresado en función del punto de vista del lugar del que lo mira) desarrollado en dos viñetas. La página termina en un contracampo que presenta una viñeta en contrapicado, para mostrarnos a los que lo están mirando. En el zoom se pasa de un plano a otro igual pero más cerrado, produciéndose un acercamiento rápido sobre las figuras.

¹⁰⁹ Según esta terminología específica desarrollada en la revista *El Wendigo*.



Fig. 41: Ejemplo de zoom dibujado por Ana Miralles.

2.6. MÉTODO

Entendiendo que el cómic es un lenguaje, y como todo lenguaje posee una gramática y unas reglas de lectura y escritura, a lo largo de esta investigación lo examinaremos, estudiaremos y analizaremos como objeto analítico expresado en el discurso. Nos centraremos en las mujeres de nuestro país que se dedican al medio, sin tener en cuenta si sus trabajos se publican en España o en el extranjero.

El planteamiento no es otro que el de hacer una reflexión sobre la imagen utilizada por y en la historieta como medio de expresión artística, como forma de comunicación, como un todo que envía mensajes, lanza significados, ideas o visiones a través de los que se desvela la acción social del ámbito en el que se realiza y en el que es muy importante quién lo crea o presenta (emisor), a quién se dirige (receptor) y cómo se recibe (comunicación). Todo ello sin olvidar una de sus funciones más destacadas, quizás imprescindible, la de entretener al lector, y sin alejarse de la idea de que el tebeo puede tener también una utilidad divulgativa y educativa.

El método se asienta así en la generación de hipótesis que trabajar con casos concretos de mujeres españolas creadoras de historietas y que podrían ser extrapolables al resto de autoras de nuestro país. Los interrogantes se irán resolviendo según las conexiones causales entre las variables propuestas a partir de la lógica inductiva, después de haber descrito primero, luego explorado y por último estudiado los distintos ejemplos tomados como referencia.

Se pretende hacer una interpretación, una ponderación sobre la estructura y la naturaleza de los tebeos dibujados por mujeres en España. Siempre en función de las diversas formas que adoptan sus discursos dentro del conjunto, las temáticas que tratan, el lenguaje narrativo que utilizan, para qué y para quién se realizan, por qué se hacen... Se investigará qué tipo de mujeres se dedican al cómic en nuestro país, qué las ha hecho adentrarse en este complicado terreno monopolizado por hombres, cómo se han movido para encontrar su espacio, para hacerse un hueco en él, qué les interesa contar, por qué y cómo lo cuentan, cómo se enfrentan a sus creaciones y en qué las basan a la hora de llevarlas a cabo,

qué o quién las ha inspirado, llegando hasta las influencias del momento concreto que les ha tocado vivir.

El método usado se basará en una investigación analítica e historiográfica con apuntes sociológicos de las diversas autoras seleccionadas y su obra. Análisis historiográfico porque a través del estudio de una fuente histórica como son los trabajos de cada una de ellas, es decir de sus historietas, los dibujos que las componen y todos los elementos que las configuran y estructuran, descubrimos lo que nos cuentan sobre el contexto en el que fueron realizados. Gracias al marco histórico vamos revelando el método desarrollado por estas mujeres dibujantes e identificando sus influencias, las fuentes consultadas por ellas, sus motivaciones, sus gustos y elecciones, etc., en un intento de comprender cómo fueron realizadas sus obras, por qué, cuándo, qué sucedía en el momento que las hicieron, sus objetivos y orígenes, cómo las utilizaron y cómo las transmitieron a sus lectores. Este análisis historiográfico se complementa además con algunos toques sociológicos que nos permiten estudiar de forma amplia y profunda la estructura y el contenido de sus tebeos. A través de un pequeño examen de la sociedad, situando a cada dibujante en el momento social preciso en el que nacieron, vivieron y trabajaron, y en el entorno en el que llevaron a cabo sus trabajos, se van mostrando sus gustos y tendencias, sus anhelos, experiencias y su forma característica de dibujar y publicar. Es importante señalar que las obras de todas y cada una de estas autoras investigadas dependen en gran medida del momento histórico-social que les ha tocado vivir.

Se indagará en ellas en profundidad mediante su lectura, observación y puesta en escena dentro del contexto histórico y social al que pertenecen, basando el análisis en las relaciones con otros conceptos de investigación de carácter multidisciplinar. Un análisis en el que se tendrá en cuenta su nivel narrativo e iconográfico, sus contenidos, los códigos utilizados, la puesta en escena, la creación de historias y personajes y también la influencia en o de la sociedad de la época en la que trabajaron.

Se trata pues de una investigación inductiva y por tanto exploratoria, descriptiva y orientada al proceso. Intentando encontrar datos ricos y profundos, estará centrada en contextos estructurales y situacionales. Se evitará partir de la

cuantificación, la idea no es otra que la de intentar identificar la naturaleza profunda de las realidades, su sistema de relaciones o su estructura dinámica, poniendo especial atención en la fenomenología y su comprensión, mediante la observación de la inferencia de sus datos. No se trata de probar o de medir en qué grado una cierta cualidad se encuentra en un acontecimiento dado, sino de descubrir tantas cualidades como sean factibles. Se busca alcanzar un entendimiento lo más profundo posible considerando el fenómeno como un todo desde una perspectiva holística. Así, se observará y explorará a las dibujantes elegidas a través de sus trabajos, describiendo su obra y las diferentes variables de su proceso de creación, para tratar de descubrir los elementos que los caracterizan. Cada autora es tomada como representante de un momento concreto dentro de la historia del cómic, por lo que más que cuantificar se tratará de profundizar en sus creaciones buscando todos los datos, analizando la forma en que están estructuradas, sus componentes y formas de llevarlas a cabo, así como su esencia y atributos, intentando entender el por qué y el cómo de las mismas.

El método inductivo que hemos utilizado busca ir más allá de lo evidente. La generalización de los eventos es un proceso que servirá de estructura, basándose, en principio, en la observación de un fenómeno, un caso particular, para realizar posteriormente investigaciones y experimentos que conduzcan a la generalización buscada. Esta es la razón por la cual cada autora será analizada de manera individualizada en el contexto de su obra y extrapolada después al contexto de su entorno social, político y cultural buscando conexiones que permitan extraer conclusiones más globales aplicadas al mundo del cómic en general y al dibujado por mujeres en particular.

Por tanto, el estudio no permite un análisis estadístico sino que se basa en la contemplación, revisión e intuición. A partir de determinadas experiencias particulares, se extraerá el principio general que en ellas está implícito, siempre con la intención última de conseguir un conocimiento hondo del fenómeno que estamos estudiando. Debemos hablar de entendimiento en profundidad en lugar de exactitud, buscando obtener información más que respuestas. No se trata de hacer un listado exhaustivo de autoras sino que tomando a cuatro mujeres dibujantes como referencia y sabiendo de antemano que cada una pertenece a

una época distinta, se las estudiará a fondo, reflexionando y profundizando en su obra, con la idea de entender su trabajo y, a través de él, el del resto de mujeres a las que representan. De este modo, por extensión, se llegará también a un mejor entendimiento del mundo del cómic hecho por mujeres españolas y del general.

La intención es generar teorías e hipótesis que intentarán demostrarse, aunque no por ello quedarán probadas, sin una objetividad o racionalidad matemática, sino argumentado y explicando experiencias, opiniones y gustos. En términos muy generales, la investigación tratará de establecer enunciados universales ciertos a partir de la experiencia, esto es, ascender lógicamente a través del conocimiento científico, desde la observación de los hechos de la realidad a la ley universal que los contiene. Las investigaciones comenzarían con la revisión de los hechos, de forma libre y carente de prejuicios. Con posterioridad, y mediante inferencia, pueden formularse leyes universales sobre los mismos y por inducción se obtendrían afirmaciones aún más generales que recibirán el nombre de teorías. Cada autora por separado pero sobre todo sus tebeos, serán observados, razonados, argumentados y analizados de forma que se distingan y detallen sus prácticas, procedimientos e influencias. Tras una investigación profunda de sus dibujos, personajes, historias y narrativa se tratará de plantear y demostrar hipótesis que partirán de lo concreto, es decir de cada autora en particular, a lo universal, entendido como el conjunto de creadoras de cómic. De estos cuatro estudios precisos, se intentarán formular leyes universales y trasladables a otras artistas, dibujantes más concretamente, que como las estudiadas han hecho de los cómics su profesión.

Podemos entender, según estas pautas, que se trata de una investigación de perspectiva holística, en la que se considera el fenómeno como un todo. Un estudio a pequeña escala, cuyas variables no son susceptibles de medición ni permite análisis estadísticos que sólo se representen a sí mismos y con el que se pretende generar teorías o hipótesis más que probarlas o responderlas.

2.6.1. ESQUEMA DE ESTUDIO

El estudio de las cuatro autoras seleccionadas para la investigación: Pilar Blasco, Purita Campos, Ana Miralles y Emma Ríos, se hace siguiendo un mismo

esquema para todas ellas, que a su vez se divide en cuatro secciones distintas y diferenciadas: Dibujo, Historias, Personajes y Narrativa. Se pretende conseguir una visión general, planteada para todas desde un punto de vista similar, de los cómics que han dibujado a lo largo de su trayectoria profesional. Sin comparar a las autoras entre ellas, así como sin confrontar sus trabajos, se las observa desde una perspectiva única y genérica en la que sigue un mismo hilo conductor a la hora de enfrentarse a la exploración de cada una.

2.6.2. JUSTIFICACIÓN

Este esquema es aplicado de igual forma a todas las autoras, acometiéndose el estudio de cada una de ellas por separado, es decir, cada autora contará con un capítulo independiente y diferenciado.

La idea de elegir a estas cuatro autoras ya citadas, Pilar Blasco, Purita Campos, Ana Miralles y Emma Ríos, como muestra representativa del resto de mujeres dibujantes de nuestro país tiene su justificación. Cada cual en su estilo, en su técnica y en su experiencia, destaca como representante de una época determinada y sobre todo de un modelo de tebeo hecho por mujeres. Las cuatro son dibujantes muy distintas, que pertenecen a momentos muy diferentes de la sociedad española y que cuentan con formas de enfrentarse al dibujo que nada tienen que ver unas con otras. Pero es importante tener en cuenta que, en sus particularidades, las cuatro artistas se han convertido en ejemplo de la generación a la que pertenecen y también de las generaciones que las suceden. Algunas de ellas son las que más venden, otras no, el criterio seguido no ha sido en ningún momento las ventas. El planteamiento es que todas ellas son autoras que destacan por encima de sus coetáneas, habiendo sabido situarse a la cabeza de un mercado que les es hostil como representantes de cuatro generaciones distintas de autoras y también como ideal de cuatro generaciones de lectoras. Cada una en su momento, se ha convertido en símbolo de lo que significa ser mujer y dibujante en nuestro país. Cada una en su estilo, personifica el ideal de dibujo de muchas otras artistas que trabajan en el medio o que sueñan con vivir de él. Cada una en su trayectoria, ha desempeñado un papel fundamental en el tebeo español, despertando admiración y creando escuela entre las mujeres que trabajan en el medio pero también entre muchos hombres. Pilar Blasco, Purita

Campos, Ana Miralles y Emma Ríos personifican cuatro momentos únicos del cómic de nuestro país con el que han crecido y se han identificado las lectoras (y lectores) de todas las edades y momentos.

El tebeo español no podría entenderse como tal, sin tomar como referencia las carreras y los trabajos de estas cuatro mujeres dibujantes de cómics. Su papel es imprescindible a la hora de establecer una idea global del cómic y el significado del mismo en nuestro país y, por tanto, su estudio, indispensable.

2.7. ESTRUCTURA

El cuerpo de la investigación toma forma de capítulos en función del esquema de estudio. Cada capítulo acomete el análisis de cada una de las autoras seleccionadas respectivamente y se desarrolla en función de ellas y sus trabajos.

3. CAPÍTULO I: PILAR BLASCO, LA MAESTRA DEL PASADO

Pilar Blasco es el gran modelo de las dibujantes de cómics en nuestro país. Pionera como mujer dibujante de tebeos, varias generaciones posteriores de creadoras se empaparon de su trabajo y se inspiraron en él. Todas las autoras que crecieron con sus dibujos, leyendo sus historietas, premeditada o inconscientemente terminaron convertidas en discípulas suyas. Y aunque la evolución de los trabajos de cada una de ellas fuera muy distinta, aunque el trazo final adquirido por sus continuadoras no tuviera nada que ver con el de su antecesora, a las que vivieron la posguerra española les es imposible negar la herencia recibida. Porque no había niña de la época que no leyera las aventuras que Pilar dibujaba. Inevitable su presencia, su influjo y su recuerdo en el enardecimiento de la obra propia.

Aunque algún tiempo antes ya hiciera pequeñas colaboraciones¹¹⁰ para la editorial en la que trabajaba Jesús¹¹¹, su hermano mayor y también dibujante, la carrera de Pilar Blasco no empezaría profesionalmente hasta los inicios de los años cuarenta en la revista *Mis Chicas*¹¹² (Fig. 42), versión femenina de *Chicos*¹¹³ que se elaboraría con los restos de papel de aquella. Hay que tener en cuenta que, por la escasez de celulosa en el país y las carencias económicas de la posguerra, desde 1941 sólo aquellas editoriales que estuvieran autorizadas por la

¹¹⁰ Perteneciente a una saga de dibujantes, de cinco hermanos cuatro se dedicaron al cómic, Pilar se encargaba de entregar los originales del mayor, Jesús, en la editorial en la que trabajaba, Ediciones Chicos, y un día se decidió a mostrar sus propios dibujos. A principios de los cuarenta comenzaron sus primeras colaboraciones en esa misma editorial, para la que realizó ilustraciones y portadas de cuentos de hadas. En 1942 empezaría a dibujar historietas en *Mis Chicas*.

¹¹¹ Jesús Blasco fue el primero de cuatro hermanos, entre ellos Pilar, que se dedicó a dibujar historietas creando lo que se conocería más adelante como "La dinastía Blasco".

¹¹² El primer número apareció el 2 de abril de 1941 en formato pequeño, como cuadernillo apaisado. A partir de 1942 aumenta de tamaño y se suprime la indicación de "suplemento de *Chicos*", que aparecía en las portadas. A lo largo de los años el formato experimentó distintos cambios (el precio también). A partir de 1950 se denominará *Chicas* "la revista de los 17 años", segunda época con numeración diferente cuya publicación terminará en 1955.

¹¹³ Tanto en *Chicos* como en *Mis Chicas* trabajaron todos los hermanos Blasco dibujantes (el mayor Jesús, Pilar, Alejandro y Adriano), realizando distintas historietas. En *Chicos*, Pilar solo haría pequeñas cosas en la última época.

Vicesecretaría de Educación Popular de FET y de las JONS podían acceder a las cuotas de papel necesarias.



Fig. 42: Primer ejemplar de Mis Chicas, publicado el 2 de abril de 1941.

Mis Chicas fue la primera¹¹⁴ revista de historietas dedicada al público femenino en España, un producto de gran calidad tanto estética como literaria, con un contenido muy cuidado en el que se presentaban secciones distintas: historietas, consejos, cartas a las lectoras, jeroglíficos, concursos, páginas de cine, etc. Su público objetivo eran las niñas, más o menos hasta la pubertad, de clase media y media alta. Pero, en realidad, la edad de las lectoras era bastante más elevada, la media reconocida estaba entre doce y quince años, a veces llegaba hasta diecisiete, aunque se sabía que también había bastantes lectoras de veinte años. Hasta la creación de esta revista, el terreno del cómic femenino era prácticamente inexistente en España. Las mujeres tenían que conformarse con leer los tebeos de sus hermanos, que lo hacían, además de los que estaban destinados a todo tipo de lectores, como eran los de corte cómico, los tebeos de humor. Pareciera que la cultura fuera patrimonio exclusivo del sexo masculino. En los años veinte, sí habían existido productos dirigidos específicamente a chicas, pero con la guerra se cortó la producción. La tradición resurgirá en los años

¹¹⁴ Hasta el año 48 sería la única revista para niñas que se publicaba en el mercado español.

cuarenta con este semanario, momento a partir del que este tipo de publicaciones obtendrá un éxito¹¹⁵ más que notable.

En palabras de Terenci Moix:

Para las niñas de los años cuarenta, *Mis Chicas* fue la perfecta iniciación a *Florita*, *Mariló*, *Lupita* y otras publicaciones con que la clase media procuraba mantener perfectamente inviolable un apartheid educacional entre los sexos. En todas ellas se delimita perfectamente la idea de lo que las futuras mujercitas, como eterna clase aparte, han de necesitar en su paso por la vida; y no cabe la menor duda de que, en el itinerario vital marcado por la nueva clase media, el siguiente eslabón para la lectura de *Mis chicas* es el colegio de monjas, (MOIX, 2007, pos. 1708).

Siendo conscientes de que el cómic español de posguerra se convirtió en el género literario¹¹⁶ más popular del país, los años dorados del tebeo español fueron las décadas de los cuarenta y cincuenta¹¹⁷, el gobierno franquista se dio cuenta del gran poder de las historietas como medio de comunicación de masas, así que lo utilizaron para hacer propaganda de su ideología. Óscar Gual subraya que:

El panorama del cómic español de la primera posguerra es fruto, en líneas generales, de una doble necesidad: por un lado, la del público de evadirse del triste mundo que le rodea; por otro, la de la industria editorial de llegar

¹¹⁵ El cuadernillo *Azucena*, por ejemplo, con narraciones compuestas por cuentos de hadas, princesas, reinas y magos al principio pero que según va avanzando la sociedad y van pasando los años se convierten en historietas sentimentales y románticas, comenzaría a publicarse en 1946 y seguiría saliendo hasta el año 1971. A diferencia de *Mis chicas*, se trataba de cuadernos de historietas concebidas como colección y no como revista periódica. Durante veinte años, fue la publicación más leída de España, con una tirada de 600.000 ejemplares semanales en los años cincuenta. Fue la colección de más larga duración del tebeo español.

¹¹⁶ El régimen no recomendaba la lectura de libros ya que consideraban la literatura alienante, un mal ejemplo, para los lectores. Sin embargo, los tebeos eran aconsejados como método complementario educacional.

¹¹⁷ Como apunta Óscar Gual, "son años de crecimiento en todas las dimensiones de la historieta: público, producción, temas y grafismo, ligadas unas a otras, que logran una renovación que solo tendrá parangón, por su rapidez, efectividad y repercusión en el público, mucho más tarde, en la década de 1980", (GUAL, 2013, pos. 885).

precisamente, y de nuevo, a ese público potencial, de popularizar una vez más los tebeos tras el colapso de la guerra, (GUAL, 2013, pos. 894).

Pero quizás sería interesante añadir una tercera necesidad, la del Estado, consistente en moralizar e instruir a las masas, en este caso a los lectores, en los principios básicos promulgados por la dictadura. De este modo, se utilizó a la historieta como instrumento político.

El régimen no podía desaprovechar la oportunidad que le ofrecía este gran tirón del tebeo, ocasión que utilizaría para sacar al mercado revistas de cómics que estaban dirigidas específicamente a las mujeres, diversificando así las historietas en función del sexo de sus destinatarios. Estos nuevos productos ayudarían a inculcar y reforzar en las lectoras la particular idea de femineidad de los dirigentes, centrándose más en adoctrinar que en entretener. Obedecer y no pensar, eran las máximas promulgadas por el ideario del autoritarismo franquista para las féminas de la época. Juan Antonio Ramírez recuerda:

La historieta femenina española nació de las peculiares condiciones sociales, editoriales y sentimentales de la posguerra española. A partir de unas pocas revistas iniciales se fueron constituyendo una serie de tipos con diferente contenido gráfico y literario (...) No se trata de historietas cuyos protagonistas principales sean mujeres, ni tampoco se caracterizan por abordar una temática determinada. En la historieta femenina española todos los supuestos estéticos, ideológicos e industriales se apoyan en una atención predominante a la mujer como público consumidor, (RAMÍREZ, 1975, pág. 19).

La mayoría de aquellas historias femeninas dibujadas por mujeres como Pili Blasco (*Fig. 43*), pretendían fijar en la mente de sus lectoras una ideología señalada por la dictadura: las protagonistas eran siempre guapas y de figuras estilizadas, sobre todo princesas, de largas melenas rubias y a la búsqueda, o a la espera, de su príncipe azul. Casi todas eran mujeres buenas y virtuosas pero aunque alguna no lo fuera, siempre podía redimirse por medio del matrimonio. Casarse y formar una familia, como indicaba el modelo de educación transmitido por el gobierno y la Iglesia, era su salvación, la única recuperación o absolución posible. Más allá del entretenimiento, el objetivo principal de estas publicaciones

era contribuir (como también lo hacía la escuela y la propia familia) a la socialización de las chicas y a marcar la diferencia entre sexos, orientando a las lectoras hacia la práctica de las normas sociales establecidas y transmitiéndoles los preceptos de comportamiento considerados "correctos". Esta adaptación al ideario franquista, no impedía que los trabajos de aquellas mujeres fueran de gran calidad, como muy bien afirmaba Juan Antonio Ramírez:

El carácter de 'patrón' ideológico de la revista encuentra una correspondencia con el aspecto gráfico. Sólo que las ilustraciones alcanzan a veces una calidad muy notable y estamos a punto de olvidar que un producto artístico, sea del tipo que sea, es una totalidad significativa donde ideología y lenguaje son ininteligibles si pretendemos separarlos, (RAMÍREZ, 1975, PAG. 35).



Fig. 43: Cuento de hadas dibujado por Pili Blasco para Cuadernos Selectos, Editorial Cliper, 1942.

Aunque aquellos cuentos y tebeos destinados a un público femenino, eran utilizados por el régimen como adoctrinamiento, es interesante destacar que, al contrario que los personajes que dibujaban, las mujeres que se dedicaron al tebeo, consiguieron (al menos durante una época), vivir de él. En un momento en el que las españolas, por norma general, no trabajaban fuera de casa porque

tenían que dedicarse a sus familias y a sus maridos (atender a los niños, cocinar, hacer la colada, planchar o coser eran las únicas labores que les estaban permitidas, es decir, ocuparse del hogar), el mundo del cómic ofreció a un puñado de ellas la oportunidad de vivir de su salario sin que un hombre las mantuviera, lo que les permitió a algunas, aunque fuera solo durante un tiempo, continuar solteras. El éxito de las publicaciones femeninas, el gran número de lectoras que las seguían, facilitó la incorporación de las mujeres a la industria de la historieta como profesionales.

No podríamos seguir hablando del trabajo y la importancia de estas mujeres dibujantes (también guionistas o cualquier otra profesional perteneciente al medio), sobre todo teniendo en cuenta que nuestro estudio se centra en las "mujeres españolas de tebeo", sin hacer un inciso para mencionar la labor de la editora Consuelo Gil Roësset (*Fig. 44*), quien daría trabajo a un gran número de mujeres. Perteneciente a una familia de creadoras en el ámbito de las artes plásticas, las Roësset¹¹⁸ fueron símbolo del talento femenino y ejemplo de la condición creadora de la mujer en una época en que estas eran silenciadas, sobre todo por la gran reticencia de la sociedad del momento a dejarlas participar en el mundo de la cultura. Consuelo Gil provenía de una familia acomodada y conservadora, afín al régimen¹¹⁹. De educación esmerada y liberal, estudió Filosofía en la universidad¹²⁰, poseía una rica preparación artística, hablaba varios idiomas y se convirtió en catedrática de inglés en enseñanza secundaria y en la universidad Complutense de Madrid, trabajo que compaginaba con el cuidado de su familia, ya que estaba casada¹²¹ y tuvo cuatro hijos. Siendo una mujer ilustrada, inteligente y creativa a la que le apasionaba la cultura, se convirtió en editora (se encargó de varias editoriales: Ediciones Chicos, Editorial Augusta y Gilsa Ediciones), defendiendo el carácter pedagógico de los tebeos. "No me parece que exista nadie hoy en día que enfoque la formación del niño como tarea exclusiva de

¹¹⁸ En la familia hubo dos pintoras, la tía de Consuelo, María Roësset "MaRo" y su prima Marisa Roësset Velasco; una escultora (y también ilustradora), su hermana Marga Gil Roësset quien ilustró varios relatos de Consuelo y que, al no verse correspondida por su gran amor, el escritor Juan Ramón Jiménez, a los 25 años destruyó a martillazos buena parte de su obra y se suicidó; y ella misma, Consuelo Gil, editora.

¹¹⁹ Consuelo no perteneció nunca al Movimiento, defendió su independencia e incluso fue acusada de comunista por el director de *Flechas y Pelayos*, Fray Justo Pérez de Urbel, revista de la competencia.

¹²⁰ En los años treinta sólo el ocho por ciento de las españolas lo hacían.

¹²¹ Su marido era el músico José María Franco Bordons y parece ser que muchas de las letras de las canciones que él firmó fueron escritas por Consuelo Gil.

la escuela. No lo es, ni siquiera de la escuela y el hogar", afirmarí a finales de los años cuarenta. (GIL, 1947, pág. 3-5).



Fig. 44: Consuelo Gil dibujada por Pilar Blasco para el Almanaque de Chicas 1950.

En opinión de Antonio Martín¹²²:

Predominó siempre en sus tebeos la fórmula de responsabilidad por la que, si bien pretendía ante todo el lograr títulos recreativos de una alta calidad técnica y artística, susceptibles de interesar por igual a los niños de toda condición cultural y social, no desdeñaba el impartirles elementos formativos adecuadamente diluidos en las historietas, chistes, relatos y aventuras, (MARTÍN, 1968, pág. 131).

Consuelo sería primero editora de la revista *Chicos*¹²³ en 1938, tras ella se convirtió en creadora e impulsora de la revista *Mis Chicas* en 1941, en la que emplearía a una larga lista de mujeres escritoras, guionistas y dibujantes, *Chiquitito* aparecería en 1942 como suplemento de las anteriores y en 1945 lanzaría *El Gran Chicos*. Sobre la habilidad y buen hacer comercial de Consuelo

¹²² Revista de educación, número 197: "Apuntes para una historia de los tebeos: el tebeo, cultura de masas IV (1946-1963)", Antonio Martín, 1968 (pág. 125-141).

¹²³ En palabras de la propia Consuelo Gil: "Chicos se inició -y mantuvo siempre- dos directrices fundamentales: ser apolítico y lograr que sus héroes alcanzasen la popularidad máxima sin necesidad de enarbolar un nombre extranjero; llamándose simplemente Pedro o Juan o Cuto: personajes típicamente españoles". (GIL, 1984, pág. 43).

Gil, Antonio Martín puntualizaría años después en un artículo publicado en la revista *Arbor*:

El gran acierto de Consuelo Gil fue buscar a los mejores dibujantes españoles, como Jesús Blasco y Emilio Freixas, y abrir las puertas de sus revistas a nuevos autores que comenzaban por entonces. Ángel Puigmiquel, Alfonso Figueras, Pilar Blasco, Carlos Roca, Gabi (Gabriel Arnao), Irazo, etc., así como la captación de algunos de los más importantes artistas portugueses como fue E. T. Coelho. Todo ello ejerciendo con mano firme y conocimiento exacto de lo que quería lograr como directora (...) Se distinguió por su vocación, su claridad de planteamientos editoriales y su prioridad por lograr publicaciones de calidad, (MARTÍN, 2011, pág. 103-104).

La editora llegó a considerar a algunos de los dibujantes que colaboraban con ella habitualmente como parte de su familia. Ella misma lo señaló en un artículo sobre los hermanos Blasco: "El hecho es que fue creciendo entre nosotros una auténtica amistad, entrañable en muchos casos. Hoy quiero referirme tan solo a la que me unió a la familia Blasco Monterde, hasta el punto de que mis hijos conocieron Barcelona invitados a su casa de San Cugat del Vallés y Jesús y Pili veranearon en la nuestra, con nosotros, en San Sebastián", (GIL, 1984, pág. 44).

Consuelo Gil no solo renovó la historieta española lanzando tebeos y sellos editoriales sino que, centrándonos en el tema que nos ocupa, fue la descubridora de mujeres¹²⁴ como Borita Casas, creadora de la mítica *Antoñita la Fantástica*, Marisa Villardefrancos, autora de famosos seriales radiofónicos como *El amo*, la popular escritora Gloria Fuertes o la dibujante protagonista de este capítulo, Pili Blasco, entre otras. Consuelo Gil se convertiría en un referente de la industria del tebeo español de posguerra, y lo que es más importante para nuestra investigación, en la precursora del talento femenino en este terreno, contribuyendo notablemente a la emancipación de la mujer en España.

¹²⁴ Consuelo Gil comenzó a contratar a mujeres en *Chicos*, donde ya trabajaron las dibujantes Carmen Parra, Mercé Llimona o Pili Blasco, que haría colaboraciones esporádicas al final, y las escritoras Borita Casas, Marisa Villardefrancos o incluso ella misma, quien escribía bajo diferentes pseudónimos.

Terenci Moix resume así la aportación e importancia de la editora en el mundo del tebeo español: "La contribución de Consuelo Gil no deja de ser importante para el futuro desarrollo del cómic castellano (...) Situó la prensa infantil a un nivel de gran calidad, que solo volvería a ser alcanzado veinte años después", (MOIX, 2007, pos. 1737-1744).

Volviendo a *Mis Chicas*, como ya habíamos avanzado el semanario surgió cuando se redujo el formato de *Chicos*, que era la revista de cómics más importante del momento, y se produjo un sobrante de papel. Una muestra de la poca importancia que se daba en la posguerra a los productos destinados a las mujeres, supeditados siempre a los masculinos. Así, aprovechando el remanente de celulosa que dejaba la edición de *Chicos*, Consuelo Gil decidió crear una revista pequeña y alargada para niñas, que se vendía como suplemento de aquella. Jesús Blasco, hermano mayor de Pilar y uno de los dibujantes más importantes de *Chicos*, se encargaría de crear el personaje principal que salía en portada, *Anita Diminuta* (Fig. 45). Más adelante, como consecuencia de su gran éxito, *Mis Chicas* aumentaría de tamaño y su formato cambiaría (Fig. 46). En palabras de Antonio Martín:

En 1941 Consuelo Gil disminuyó el tamaño de la revista *Chicos* y con el "recorte" obtenido, una simple franja apaisada de papel, creó la revista para niñas *Mis Chicas*, que tenía un tamaño fuera de lo habitual y que después aumentó considerablemente. Fue esta la primera revista infantil femenina de contenido variado publicada en la posguerra y su ejemplo despertó el interés de otros editores que seguirían el camino abierto con una cantidad de cuadernos de historietas, en formato apaisado, de tema sentimental (...) En su trabajo como editora fue totalmente pragmática, demostrando su habilidad para obtener las mejores condiciones para sus revistas, consiguiendo papel protegido más barato, regateando hasta el último céntimo y llegando a seguir prácticas comerciales no muy ortodoxas para el logro de sus fines, (MARTÍN, 2011, pág. 103-104).



Fig. 45: Mis Chicas en su primera época con Anita Diminuta como protagonista de la portada.



Fig. 46: Segunda época de la revista, con formato y tamaño distintos.

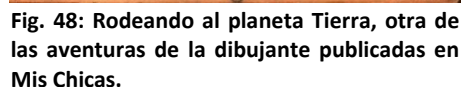
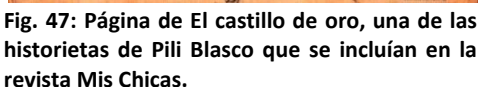
Como puntualiza Salvador Vázquez de Parga¹²⁵, *Mis Chicas* no fue solo una revista destinada a las mujeres sino que también sirvió, y se utilizó, como publicación de pruebas para muchos dibujantes que tras comenzar su carrera de historietistas en ella, como es el caso de dos de los hermanos de Pilar, Alejandro y Adriano, pasaron luego a colaborar en *Chicos*, revista madre de aquella.

¹²⁵ "La dinastía de los Blasco". Jesús Blasco. Un hombre en mil imágenes", Cuadernos de divulgación de la historieta nº 3 (pág. 7), Norma Editorial, Barcelona, 1984.

Muchas de las historietas especialmente creadas para mujeres (tanto en revistas como *Mis Chicas* como en las que saldrían posteriormente tipo *Florita*, además de infinidad de cuentos y aventuras independientes al estilo de *Azucena*) también estaban dibujadas por hombres ya que ellos dominaban el mercado editorial (editores, guionistas, dibujantes...), y crearon los primeros tebeos destinados al público femenino. Pero lo contrario era raro de encontrar, es decir, tebeos para chicos dibujados por mujeres, el terreno de la historieta masculina parecía vetado para ellas. El ejemplo lo tenemos en la familia Blasco, mientras que los hermanos de Pilar (salvo Jesús, el mayor, cuya carrera comenzó mucho antes) se iniciaron en *Mis Chicas* dibujando historias destinadas a niñas para luego pasar a formar parte del equipo de *Chicos*¹²⁶, ella nunca llegó a la revista primigenia a no ser de forma ocasional en los últimos años de su carrera profesional.

Para *Mis Chicas*, Pili Blasco dibujaría portadas, ilustraciones de cuentos, consejos y demás secciones de la revista, las historietas seriadas protagonizadas por la muñeca *Mariló*, cuyos títulos eran *Los sueños de Mariló* o *Mariló por el mundo*, que se convertiría en una especie de talismán o imagen representativa de la revista, y series como *El castillo de oro* (Fig. 47) o *Rodeando al planeta Tierra* (Fig. 48), entre otras muchas.

¹²⁶ Las ilustraciones e historietas de Carmen Parra y Mercè Llimona en *Chicos* eran las más infantiles y naïf de la revista, de estilo maternal y destinadas a los más pequeños y desaparecieron cuando la publicación se volvió más firme.



¹²⁷ *La princesa de las manos de oro* pertenece a una colección de cuatro álbumes de tapa dura publicada por Ediciones Augusta, dos de ellos dibujados por su hermano Adriano (*Aventuras de Pikis en Burrilandia* y *Chispita en Yo quiero la luna*), otro por su hermano Alejandro (*Morrunguito en el río de Perlas*) y el mencionado de Pili.



Fig. 49: Portada de La princesa Maribel. Cuadernos selectos nº 64. Editorial Cisne, 1941.



Fig. 50: Portada de La Princesa de las manos de oro, publicada por la Editorial Augusta en 1945.



Fig. 51: Página interior del cuento La princesa de las manos de oro.

Entre otros trabajos suyos también estaban los "libros muñeco" (Fig. 52 y Fig. 53), historias escritas por distintos autores y dibujadas por ella en las que, además del relato y sus correspondientes ilustraciones, se incluía un muñeco troquelado móvil con sus trajes (cada página era un vestido).



Fig. 52: Cuento muñeco de 1943: Las vacaciones de Juana María.





Fig. 53: Libro muñeco de Pili Blasco publicado en 1948: Portada y páginas interiores.

Participaría además en la colección *Aventuras de Marujita* (Fig. 54 y Fig. 55) para la que dibujó portadas e ilustraciones interiores y también, junto a su hermano Jesús, en algunos episodios de *Anita diminuta* (Fig. 56). Precisamente, con este personaje realizó la serie *Aventuras de Anita y Mariló*¹²⁸ (Fig. 57), en la que se juntaban las dos protagonistas más famosos de *Mis Chicas* creados, respectivamente, por los dos hermanos.

¹²⁸ Publicada en *Mis Chicas* de los números 380 al 406.



Fig. 54: Portada de La montaña de cristal perteneciente al nº 13 de la colección Aventuras de Marujita .

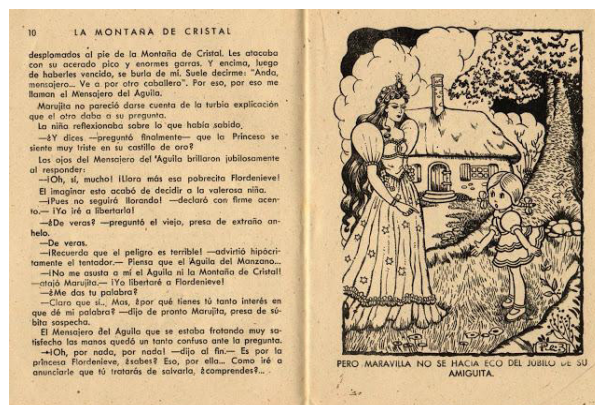


Fig. 55: Páginas interiores de La montaña de cristal con ilustraciones de Pili Blasco de Ediciones Molino, 1946.



Fig. 56: Anita dimiuta dibujada por Pili Blasco para el Almanaque Mis Chicas 1947.

(115)

Mariló apareció por primera vez en el número uno de *Mis Chicas*, en abril de 1941, donde se publicó la foto de una muñeca real, de trapo, que las lectoras podían confeccionar con los patrones que irían saliendo en la revista (Fig. 59). Luego lanzarían la primera muñeca (Fig. 58) a la venta¹²⁹, con la carita de cerámica y el cuerpo de cartón piedra. En la revista se publicitaba semanalmente con las aventuras dibujadas por Pilar en forma de historieta, que se convertiría en uno de sus trabajos más importantes, cuyos guiones estaban escritos por Gumiel, y con los patrones (Fig. 60 y Fig. 61) que aparecían también todas las semanas para que las mamás y las abuelas pudieran coser sus vestidos y accesorios o complementos: un mandil, el traje de la primera comunión, una bata, una bufanda, un sombrerito... Se presentó así: "Es una muñeca saludísima, llamada María Dolores, pero como el nombre es largo la llamaremos Mariló". La muñeca real (Fig. 58, Fig. 62, Fig. 63 y Fig. 64) que se vendía, primero solo en Madrid y luego en distintas capitales españolas, con los años iría evolucionando, perfeccionando su aspecto hacia versiones más lujosas y caras.



Fig. 58: Anuncio de la muñeca Mariló aparecido en el Almanaque de Mis Chicas del año 1945.

¹²⁹ A mediados del año 1942. En 1945 se venderán dos muñecas diferentes, una "modelo de lujo" y otra "modelo popular", adaptándose así a las diferentes clases sociales que conformaban las lectoras de la revista.

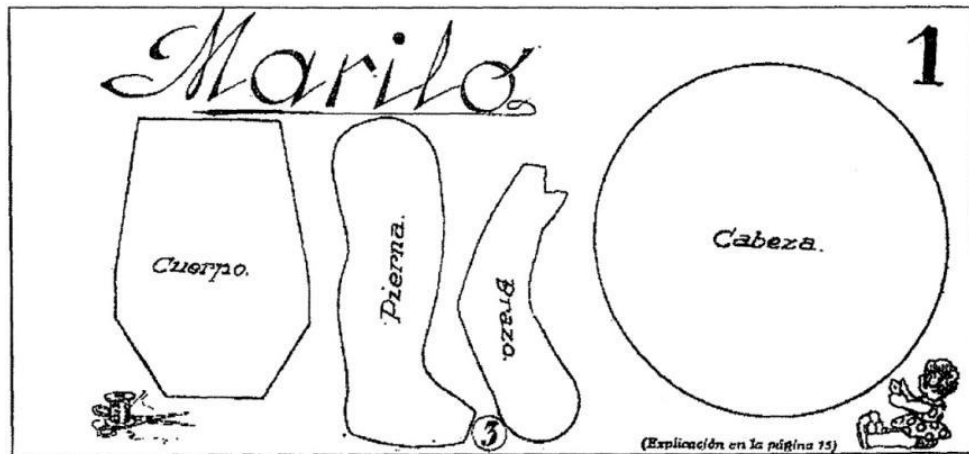


Fig. 59: Patrón para hacer la muñeca de trapo Mariló.



Fig. 60: Patrón para confeccionar una capa a la muñeca Mariló.

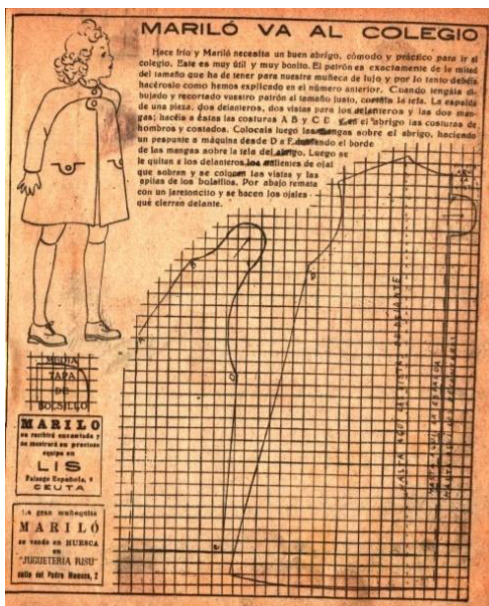


Fig. 61: Otro patrón para hacer una bata o babi para el colegio.



Fig. 62: Anuncio de la muñeca Mariló.



Fig. 63: Muñeca Mariló.



Fig. 64: Otro modelo de esta muñeca que Pilar Blasco dibujó en historieta.

Mariló, ya avanzada la carrera de la autora y aprovechando la popularidad de las historietas del personaje, contó también con alguna aventura independiente que apareció publicada aparte de la revista, como el libro ilustrado *Diario de una*

*muñeca*¹³⁰ (Fig. 65 y Fig. 66), según un relato de María Luisa Villardefrancos¹³¹. De esta misma escritora Pilar Blasco también dibujó *Historia de un niño huérfano* (Fig. 68). Otro libro ilustrado por Pilar sería *Campanitas de Belén*¹³² (Fig. 67), con textos de Ana María Ascensión Plantín.



Fig. 65: Portada de Diario de una muñeca publicado en 1944.



Fig. 66: Ilustración interior perteneciente al cuento Diario de una muñeca.

¹³⁰ Al igual que *Mis Chicas*, publicado también por la Editorial Gilsa (al principio se llamó Ediciones Chicos y luego pasó a denominarse Editorial Gilsa).

¹³¹ Que también era ilustradora y solía dibujar sus propios relatos (véase [pág. 553](#)).

¹³² Publicado por Augusta (sello que se cree estaba vinculado directamente con Gilsa).

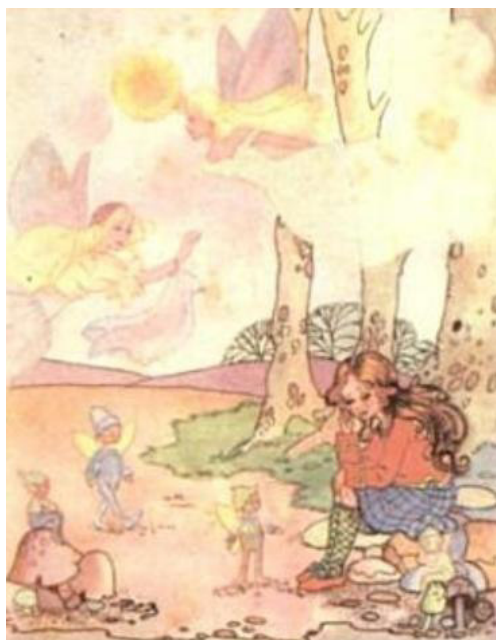


Fig. 67: Ilustración de Campanitas de Belén, que fue publicada en 1942.

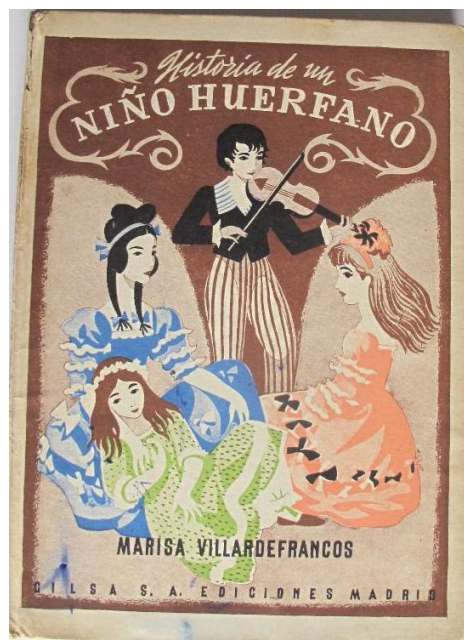


Fig. 68: Portada de Historia de un niño huérfano, publicada en 1948.

Además, en el interior de la revista *Mis Chicas* y sus números especiales¹³³, Pilar se encargaría de realizar ilustraciones de todo tipo: para relatos esporádicos protagonizados por personajes diversos (Fig. 69), acompañando diferentes concursos, consultorios y propuestas varias en las que se buscaba la participación de las lectoras, recortables (Fig. 70), anuncios publicitarios (Fig. 71), etc. Y cuando su hermano Jesús dejó de dibujar *Anita Diminuta*, ella retomó el personaje durante algún tiempo, con el título de *Las aventuras de Anita y Mariló* (números 380 al 406 de *Mis Chicas*), eso sí, con un universo diferente al que los guiones y dibujos de su hermano mayor le había otorgado.

¹³³ Todos los años *Mis Chicas* sacaba un número especial que denominaban Almanaque. Solía aparecer en Navidad y contaba con papel de mayor calidad, tipo cartón. En ellos Pilar se encargaba de dibujar innumerables secciones.

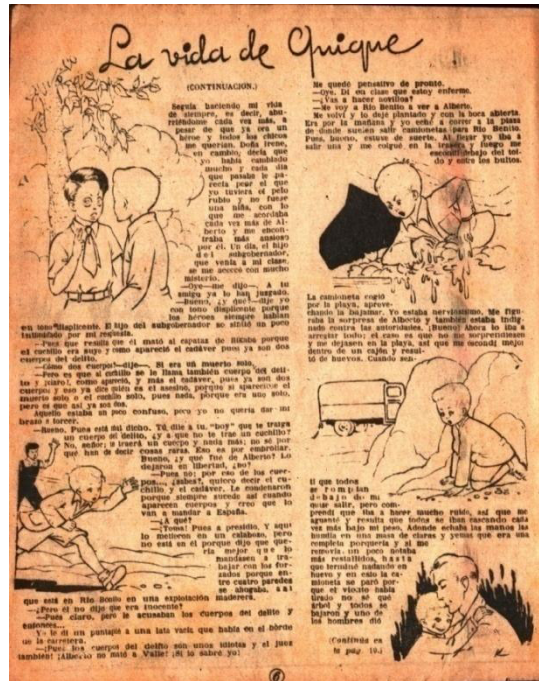


Fig. 69: Ilustraciones de Pili Blasco para la historia La vida de Quique, que se publicaba asiduamente en el semanario.



Fig. 70: Recortable de un belén de Navidad dibujado por Pilar Blasco.



Fig. 71: Anuncio de Radio Madrid ilustrado por Pilar.

Después de sus años de colaboración en *Mis Chicas*, Pilar trabajaría durante una larga temporada en la revista *Florita*¹³⁴ (Fig. 72), que comenzó a publicarse en 1949. Para ella, creó ese mismo año el popular personaje protagonista de *Aventuras de Lalita* (Fig. 72), que ocuparía las contraportadas de la misma.



Fig. 72: Portada y contraportada (dibujada por Pilar Blasco) de la revista *Florita*.

A principios de la década de los sesenta, Pili Blasco se retiró del dibujo para dedicarse a su familia, al igual que hacían las protagonistas de sus historietas románticas, cumpliendo así la norma habitual cuando una mujer de la época se

¹³⁴ Empezaría a publicarse como revista femenina independiente en 1949, pero el personaje de *Florita* ya apareció por primera vez en el tebeo *El Coyote* dibujado por Vicente Roso en 1947. *Florita* fue la revista que terminó sustituyendo a *Mis Chicas* en el mercado español.

casaba. Ya solo haría colaboraciones esporádicas en publicaciones como *Aquí Marilín*, de la que se muestra una página interior perteneciente a una historieta titulada *El hombre feliz* (Fig. 74) que dibujó Pilar para esta revista, o también en la revista *Marisol*, para la que realizó adaptaciones de los cuentos de *Blancanieves* (Fig. 73), *La bella durmiente*, *La cenicienta* y *Caperucita roja*.



Fig. 73: Viñeta perteneciente al cuento de Blancanieves, publicado en la revista Marisol en 1963.



Fig. 74: Página de la historieta *El hombre feliz*, publicada en la revista *Aquí Marilín* en 1963.

3.1. EL DIBUJO

Como señala Juan Antonio Ramírez¹³⁵, se podría decir que el estilo de Pili Blasco (*Fig. 77*, *Fig. 83* y *Fig. 84*) bebía directamente del modernismo, seguía los modelos literarios en los que las heroínas eran de cabellos ondulados y rubios y llevaban vestidos vaporosos, largas melenas y velos que oscilaban al viento. Eran dibujos similares a las ilustraciones que se veían en la prensa de los años veinte (*Fig. 76*, *Fig. 78* y *Fig. 79*), inspirados en artistas de nuestro país que publicaban en los diarios españoles y en extranjeros como el pintor e ilustrador británico, Aubrey Beardsley (*Fig. 80* y *Fig. 81*) o el checo Alfons Muscha (*Fig. 75*).



Fig. 75: Cartel modernista de Alfons Muscha.



Fig. 76: Dibujo modernista publicado en prensa.

¹³⁵ El "cómic" femenino en España, 1975 (pág. 37).



Fig. 78: Portada a color del suplemento de ABC, Blanco y Negro, de Eulogio Varela del año 1902.



Fig. 77: Hada dibujada por Pilar Blasco en el Almanaque Mis Chicas 1946.



Fig. 79: Dibujo en blanco y negro del español Eulogio Varela.



Fig. 80: Ilustraciones modernistas del británico Beardsley en blanco y negro.



Fig. 81: Otras dos ilustraciones, a color, de Aubrey Beardsley.



Fig. 82: Página de Osa y Carina.



Fig. 83: Primera página de un relato romántico de Pili Blasco publicada en Mis chicas.

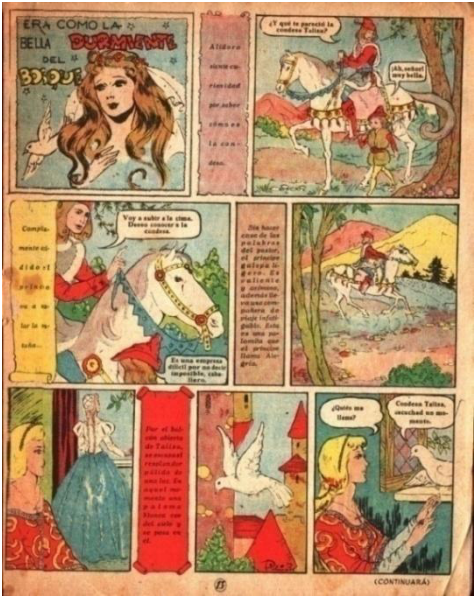


Fig. 84: Página dos de la misma historieta: Era como la bella durmiente del bosque.

De líneas sutiles, sencillas, claras y ágiles, sus dibujos son siempre agradables, sobrios, limpios, con un toque de ingenuidad muy acorde con los gustos de las lectoras de la época y ajustados a las historias que sus tebeos contaban, como por ejemplo el cuento de hadas, con príncipe azul incluido, como se muestra en las *Fig. 83* y *Fig. 84*. Se adaptaban perfectamente a los modelos formales utilizados para transmitir las ideas y convicciones que marcaron la posguerra, sus usos, costumbres y tradiciones. Una ideología que, según Juan Antonio Ramírez, estaba claramente marcada en las historietas femeninas de la época, en revistas como *Mis Chicas* donde Pili Blasco publicaba y en las que se lanzaban los mensajes necesarios para formar a las niñas como 'buenas y ejemplares españolas': "Cuidar su belleza personal, es decir, prepararse para agradar al hombre; cuidar las cualidades morales (bondad, caridad...); ser calladas y obedientes; desear ardientemente la futura maternidad o sublimarla, de momento, con una atención esmerada a la muñeca "oficial" de la revista, Mariló (...) aprender a realizar pequeñas y progresivas tareas de cocina..." (RAMÍREZ, 1975, pág. 32).

Pero Pili Blasco no era una dibujante anquilosada, al contrario, era capaz de evolucionar, de adecuarse al tipo de historia que estaba transformando en dibujos. Daba igual que se tratase de ilustraciones o historietas, ella adaptaba el estilo de sus trazos a cada necesidad. Por eso sus cuentos de hadas (*Fig. 82*, *Fig. 83* y *Fig. 84*), sus relatos románticos, seguían una línea que se diferenciaba perfectamente de otros trabajos que realizaba, como por ejemplo las historietas de Lalita o las de Mariló (*Fig. 86*). Poseía la destreza y el gusto suficientes para pasar, si la historia lo requería, de las formas modernistas de las primeras, cuyas figuras eran más realistas y estilizadas, al dibujo infantil y redondeado de las segundas. Para estas últimas, el ejemplo de su hermano Jesús, que era un verdadero maestro a la hora de moverse por diferentes estilos según tuviera que involucrarse en relatos de aventuras, cómicos o para niñas, le sirvió de gran ayuda. Su hermano significó para ella una gran fuente de inspiración.

Fijándonos en el personaje de *Anita Diminuta* que protagonizaba las portadas de *Mis Chicas* y que fue creado por Jesús única y exclusivamente para la revista, como un encargo de Consuelo Gil con el que iniciar la colección, encontramos muchos elementos comunes con la Mariló de Pilar. Anita era una

niña rubia y con trenzas que había nacido dentro de una campanilla y se enfrentaba a todo tipo de peligros. Mariló era una muñeca rubia, también pequeña y también concebida para la revista *Mis Chicas*. Como Anita, Mariló vivía todo tipo de aventuras en mundos muy lejanos, distintos al suyo y llenos de amenazas y misterios. Ambas se movían en universos mágicos, entre hadas, brujas y demás personajes de cuento. Los dos ejemplos siguientes pertenecen a *Anita Diminuta* (Fig. 85) de Jesús Blasco y a Mariló (Fig. 86) de Pilar, respectivamente. Vemos como sus rasgos físicos, sus posturas y estilo son muy similares. El trazo de Pili, siempre preciosista y delicado, encontró en su hermano mayor un modelo importante y significativo del que aprender. Hay que recordar y entender que fue precisamente su hermano Jesús, sin pretender de manera premeditada ejercer de maestro, quien la animó a dedicarse al dibujo de tebeos, lo que seguramente la llevaría a realizar sus primeros bocetos imitando el ejemplo que tenía en casa.



Fig. 85: Anita diminuta de Jesús Blasco.



Fig. 86: Mariló por el mundo de Pilar Blasco.

Las palabras de Juan Antonio Ramírez sobre *Anita Diminuta* de Jesús Blasco, bien se podrían aplicar también al personaje de Mariló surgido del lápiz y la tinta de su hermana Pilar: "Se mueve en el reino de la más absurda fantasía, pero la acción adquiere a veces tal dramatismo y tensión existencial, que permiten a la protagonista y a sus compañeros de serie figurar entre los grandes clásicos de la literatura dibujada universal", (RAMÍREZ, 1975, pág. 35).

A diferencia de Anita, la muñequita Mariló no solo era un personaje de historietas sino que, al ser la mascota de la revista, se utilizaba también para dar consejos a las niñas o enseñarlas a comportarse, actuar o vestirse. Pili Blasco no solo tenía que dibujar sus innumerables aventuras sino también ilustrar su diario, sus recomendaciones y sus ideas, entre las que se encontraban los patrones para la confección de los vestiditos de la muñeca y también las sugerencias y poesías (Fig. 87, Fig. 88 y Fig. 89) que a veces enviaban las lectoras.



Fig. 87: Poesías y frases, algunas sacadas de cuentos y canciones populares, ilustradas por Pili Blasco con la muñeca Mariló como protagonista.



Fig. 88: Ilustración de Pilar Blasco, con consejos publicados dentro de la revista Mis chicas.



Fig. 89: Poesía de la muñequita Mariló enviada por una lectora e ilustrada por Pilar.

Los dibujos de Pilar Blasco no son nunca del todo realistas¹³⁶ aunque sin ser tampoco extremadamente expresionistas, muestran un tono que se dirige más bien hacia lo naíf, lo inocente y candoroso (*Fig. 91* y *Fig. 92*), rozando en muchas ocasiones la caricatura. Las líneas redondeadas dan un toque infantil con momentos que recuerdan al estilo Disney (*Fig. 90* y *Fig. 93*) de los primeros años, en el que también se mezclaba una especie de realismo (que quizás podríamos definir como mágico) con líneas curvilíneas que otorgan matices expresionistas pero no demasiado marcados, sin llegar a la exageración de la caricatura cómica. No hay que olvidar que las formas redondas son visualmente más agradables y también más cercanas, siempre nos resultan más simpáticos los personajes con redondeces y con curvas en sus diseños. Sobre todo para el público infantil al que, en principio, iban destinados los diseños de Pilar Blasco.



Fig. 90: Imagen de Blancanieves de Disney.



Fig. 91: Condesa Talisa, dibujada por Pilar en Era como la bella durmiente del Bosque.

¹³⁶ No guardan totalmente un equilibrio formal: en las figuras humanas no se respeta la anatomía ni se siguen las proporciones, aunque la vestimenta sea más o menos auténtica. Los objetos no siempre están ubicados en el espacio o tienen el tamaño adecuado. La perspectiva tampoco es perfecta, ni la profundidad espacial, etc.



Fig. 92: Príncipe Alidoro de Pilar Blasco para un cuento de hadas publicado en *Mis Chicas: Era como la bella durmiente del bosque*.



Fig. 93: Príncipe Ferdinand de Walt Disney en *Blancanieves*.

Como hemos expresado líneas más arriba y mostrado en las *Fig. 91* y *Fig. 92*, Pilar se adapta con habilidad y buen gusto al tipo de historia que está contando. Si es un cuento de hadas o princesas, el dibujo es como una ensoñación, más parecido a los diseños modernistas y tanto sus personajes principales, como los animales y el entorno poseen unos rasgos y proporciones más realistas y, sobre todo, estilizados, con toques etéreos y vaporosos, característica que ya se cumplía en el modernismo. Sin embargo, al igual que en los dibujos animados de Disney, en este tipo de historietas los secundarios son más caricaturescos, como vemos en los duendes de la página que mostramos a continuación (*Fig. 94*), y son utilizados por la autora para recrearse artísticamente y dar rienda suelta a la imaginación.



Fig. 94: Página perteneciente a El castillo de oro en la que los duendes son de formas redondeadas, más expresionistas, y los príncipes estilizados, más realistas.

En la mayoría de las historias (Fig. 95 y Fig. 96), Pilar combina ambas variedades en cuanto a técnicas de dibujo, es decir, las figuras de tendencia un poco más realista con las expresionistas, dependiendo del tipo de personaje que tiene que trasladar al papel.

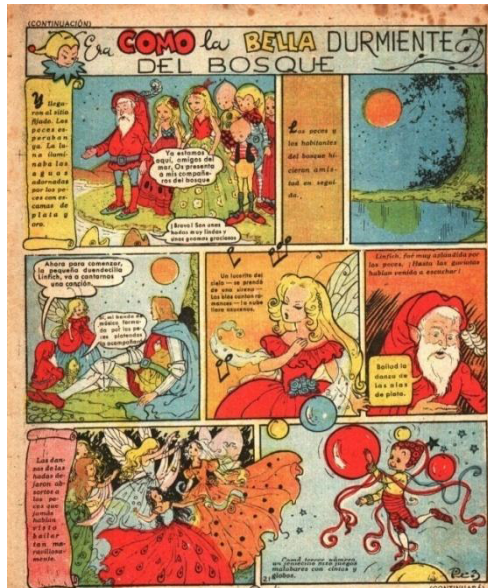


Fig. 95: En esta página de Como la bella durmiente del bosque, los dibujos son de corte expresionista puesto que representan a gnomos, y personajes mágicos.



Fig. 96: En esta otra página del mismo cuento publicado en Mis chicas, el príncipe y el caballo son más realistas en contraste con los gnomos y enanitos, más expresionistas.

Cuando se adentra en otra clase de narración alejada del cuento maravilloso, como ocurre en *Aventuras de Mariló* o en las de Lalita, la autora se decanta más por el dibujo de líneas totalmente redondeadas, ojos grandes, aunque rasgados, peinados llamativos con rizos o moños muy cuidados. Las protagonistas son realmente como muñequillas, poseen un toque candoroso y algo más simple, sus toques caricaturescos les imprimen una mayor expresividad que los vuelve muy cercanos y agradables. En estos casos, como contraste, los personajes que los rodean (al revés que pasaba en los cuentos de hadas), están dibujados con estilo realista, con líneas rectas, angulosas y más esbeltas o elegantes. Vuelve a combinar ambas técnicas pero invirtiendo el estilo: principales expresionistas (siendo los que dominan la historia) y secundarios de tendencia realista.



Fig. 97: Aquí vemos al personaje de Lalita en contraste con el de su mamá.



Fig. 98: La tía de Lalita, Isabel y su novio Juan.

En los dibujos de arriba (*Fig. 97*, *Fig. 98*) vemos a la mamá de Lalita, a su tía y el novio de esta que, a diferencia de la pequeña, poseen rasgos más reales, menos redondeados.

Comparamos en los siguientes recortes a las protagonistas Mariló (*Fig. 99*), Lalita (*Fig. 100*) y su primo Carlitos (*Fig. 101*), que empezó a acompañarla en las historias cuando ya estaba avanzada la serie, con los dibujos Disney de Blancanieves (*Fig. 102*), rodeada por los animalitos del bosque y Bambi (*Fig. 103*).



Fig. 99: Mariló.



Fig. 100: Lalita.



Fig. 101: Carlitos, primo de Lalita.



Fig. 102: Blancanieves y los siete enanitos.



Fig. 103: Bambi de Disney.

La muñeca Mariló pasó por diferentes etapas. Una serie de sus aventuras llevó por título *Los sueños de Mariló* y en ella, cuando se duerme, la protagonista vive las más variadas andanzas trasladándose a mundos fantásticos y lejanos. Tomando como ejemplo este caso, sus historias recuerdan bastante a las del primer gran clásico de la historia del cómic *Little Nemo*, surgidas de la imaginación y el arte de Winsor McCay a principios del siglo XX (se publicaron en el *New York Herald* entre el 15 de octubre de 1905 y el 23 de abril de 1911). En aquellas, el protagonista era un niño llamado Nemo y cada episodio, que ocupaba la página dominical¹³⁷ de un periódico, era un sueño del pequeño. Vemos en los siguientes ejemplos como Mariló, que en su caso es una muñeca, no una niña como el personaje norteamericano, visita lugares muy similares a los que se traslada el pequeño Nemo en sus correrías oníricas. Salvando las distancias entre el tipo de dibujo, y sobre todo en lo que a su estructura narrativa se refiere, se pueden reconocer viñetas muy similares entre uno y otro. En algunas de las que se muestran a continuación, tanto Nemo (Fig. 104) como Mariló (Fig. 105 y Fig. 106), se mueven en el fondo del mar entre los peces, relacionándose con ellos. En otras a ambos les nace una cola de sirena (Fig. 107, Fig. 108 y Fig. 109) y, convertidos en nereidas, nadan entre ellas.

¹³⁷ Estos cómics ocupaban una página completa a todo color y se publicaban en los periódicos de los domingos, de ahí que se los conozca como *Sunday comics* (término que denomina la sección y que muchos lectores también reconocían como *Sunday funnies*, *the funny papers* o simplemente *funnies*). Al formato se le da el nombre genérico de *Sunday strip*.

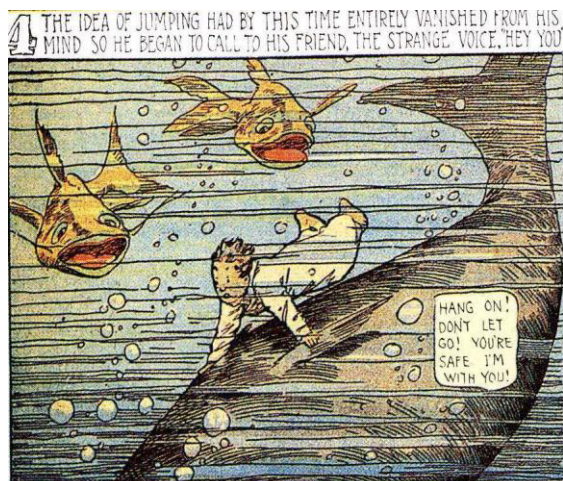


Fig. 104: Nemo en el fondo del mar, sobre una ballena y entre otros peces.



Fig. 105: Mariló hablando con los peces, también en el fondo del mar.



Fig. 106: Mariló se encuentra con las sirenas en el fondo del mar.

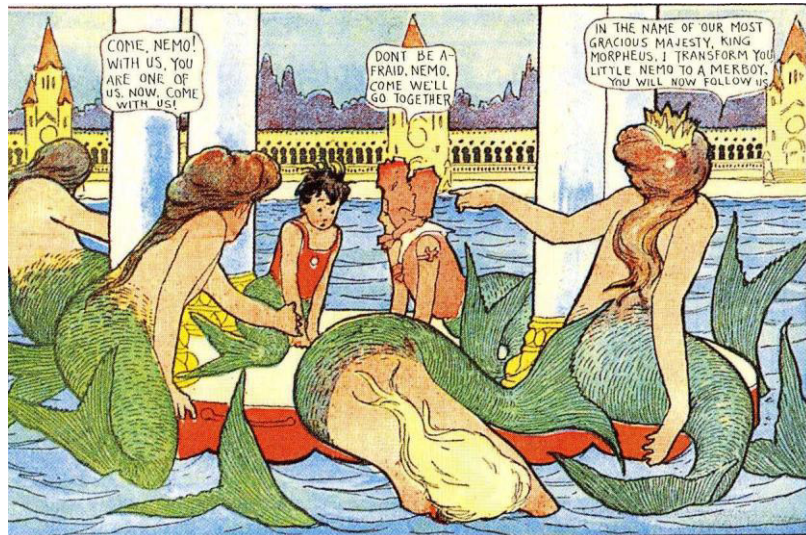


Fig. 107: Nemo convertido en sirena, relacionándose con las de su especie.



Fig. 108: Mariló nada entre los peces, convertida en sirena.

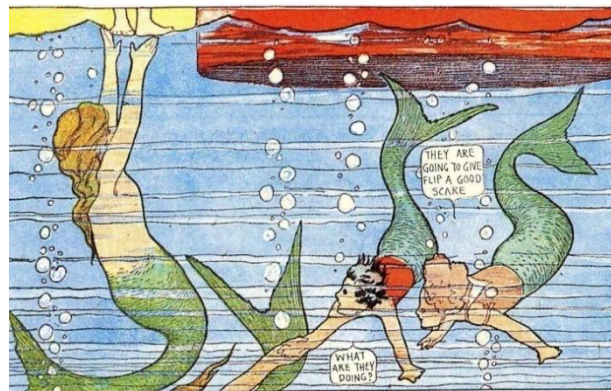


Fig. 109: Nemo nada con las sirenas.

En las dos páginas siguientes (Fig. 110 y Fig. 111), cotejamos dos episodios en la nieve, entre osos polares. Las imágenes son muy similares, con ambos protagonistas rodeados por estos animales.

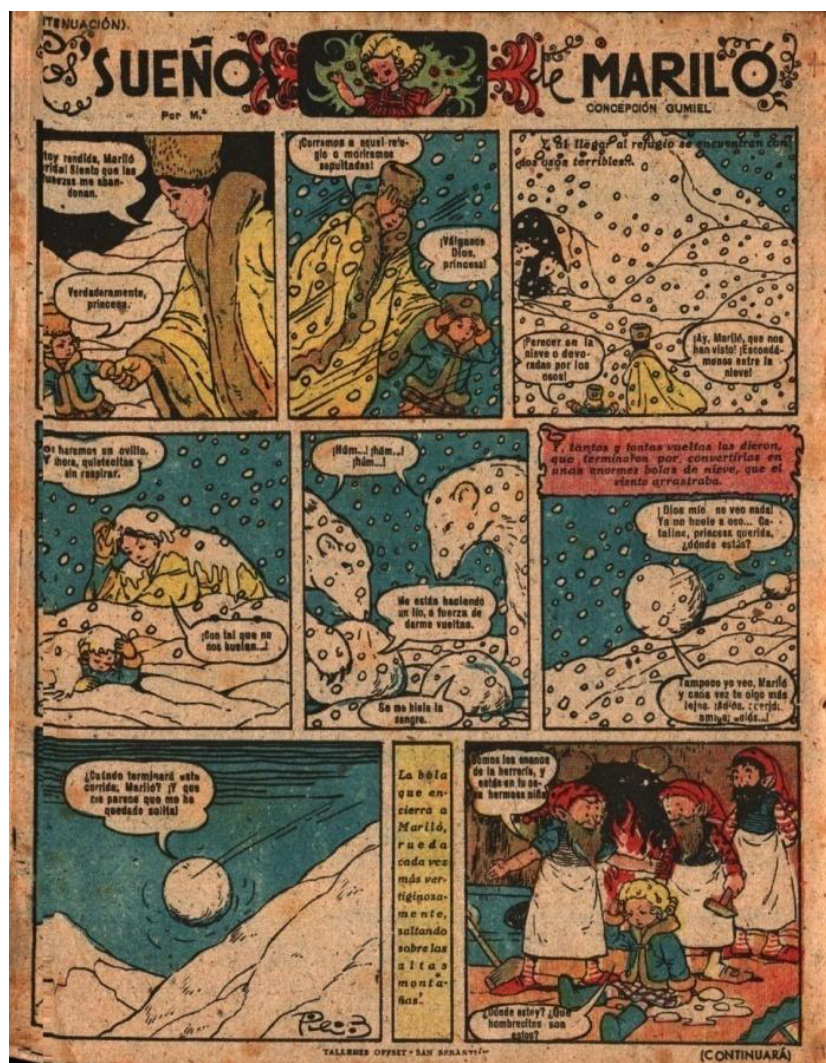


Fig. 110: Los sueños de Mariló con la muñeca entre osos polares.

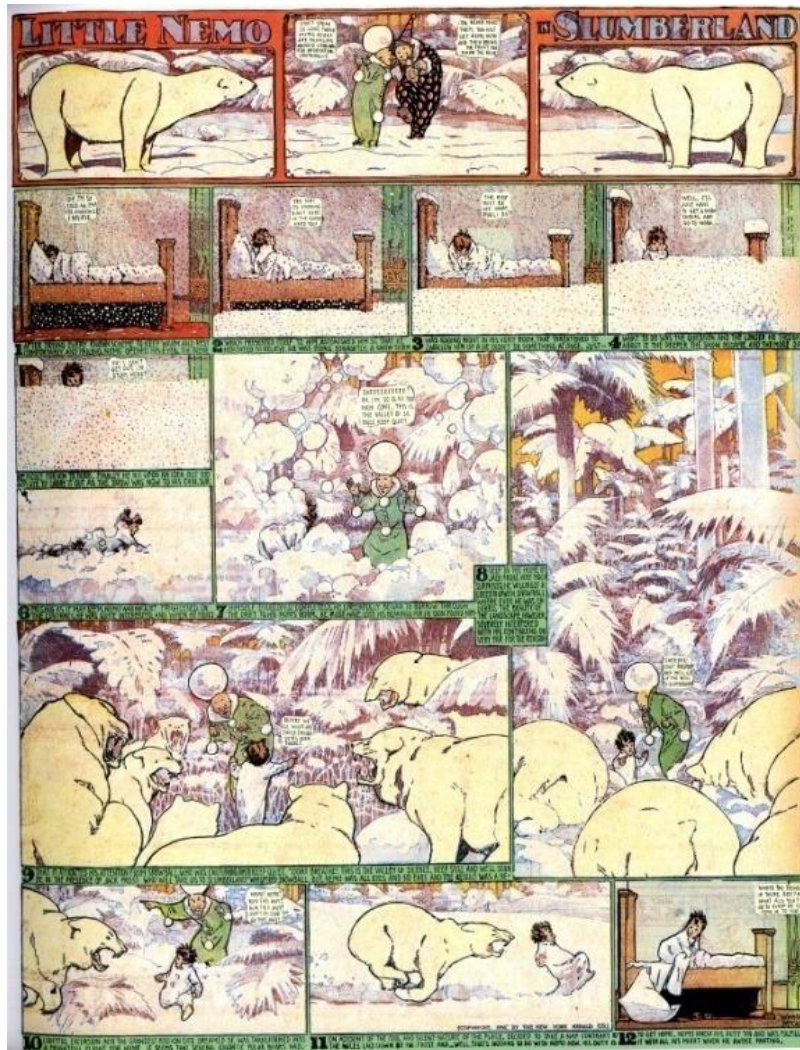


Fig. 111: Little Nemo en la nieve perseguido por los osos polares.

En las siguientes dos páginas (Fig. 112 y Fig. 113), Nemo y Mariló aparecen con elefantes. Y en los recortes que mostramos después, a continuación, confrontamos viñetas con unos pájaros gigantes que los ayudan a desplazarse volando, transportándolos a ambos por el aire (Fig. 114 y Fig. 115), o

charlando con unas aves bastante más grandes que ellos (Fig. 116 y Fig. 117) junto a las que se los ve diminutos.

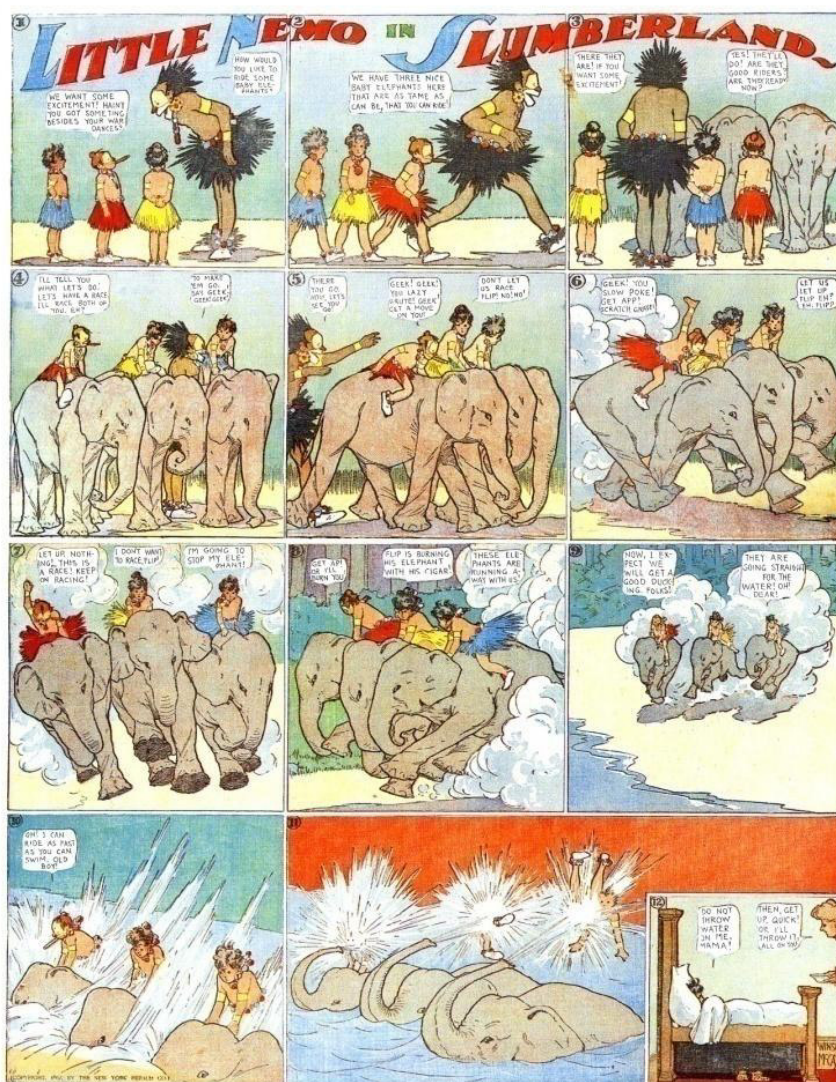


Fig. 112: Little Nemo con los elefantes.



Fig. 113: Mariló con un elefante.

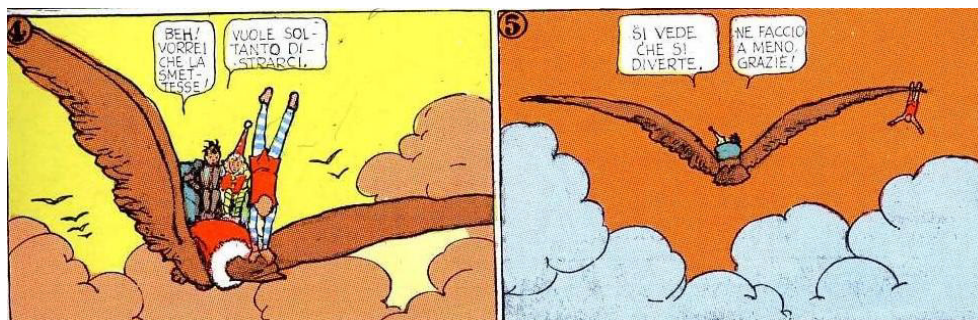


Fig. 114: Little Nemo se ve transportado por el aire sobre un pájaro gigante.



Fig. 115: Un águila lleva colgada del pico a Mariló.

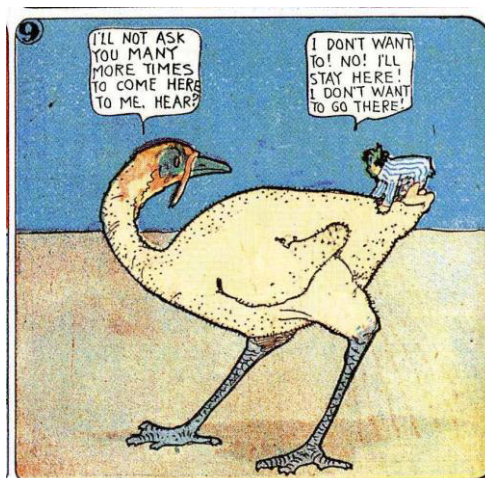


Fig. 116: Little Nemo conversa con un ave gigante.



Fig. 117: Mariló habla con un águila mucho más grande que ella.

Vemos ahora dos imágenes de ambos personajes, el pequeño Nemo (*Fig. 118*) y la muñeca Mariló (*Fig. 119*), con facciones similares: ojos almendrados, nariz pequeña... ambos diseñados con un estilo dulce e ingenuo.



Fig. 118: Little Nemo.



Fig. 119: Mariló.

La sensibilidad, el encanto y la delicadeza destacan en toda la obra de Pili Blasco, una mujer que creó escuela y cuyo personal estilo, que era original, único y auténtico, se puede decir que, influencias aparte, no provenía de ninguna corriente anterior. Su trazo y sus diseños pueden compararse con las creaciones modernistas o con Disney, como hemos visto en las páginas anteriores, también con los dibujos de su hermano mayor (inevitable no dejarse llevar por su forma de realizar los trabajos ya que fue él el iniciador de la saga familiar), lo que no significa que la autora haya copiado estilo alguno. Pilar, como buena profesional que conocía y respetaba el medio en el que trabajaba, se empapó de las formas artísticas que le gustaban y que mejor se adaptaban a su estilo. Aprendió con y de ellas creándose una identidad única y diferenciadora que la convirtió de inmediato en referente imprescindible para las jóvenes dibujantes que a partir de entonces se dedicarían al tebeo.

Respaldada y apoyada por los dibujantes de la familia, que también influirían en muchas generaciones posteriores (sobre todo su hermano Jesús), Pili

se convirtió en pionera en una época en la que pocas mujeres trabajaban fuera del hogar y menos aún, dentro del mundo de la cultura, territorio hasta entonces destinado (y copado) única y exclusivamente a los hombres. Más acertado y conveniente que comentar de dónde provenía su estilo, sería seguramente hablar de la impronta que el trabajo de la artista dejó en el de muchas autoras posteriores (y algunos autores artífices también de los cuadernos femeninos conocidos como "cuentos de hadas") como Sarroca, Carmen Barbará, Rosa Galcerán, Juanita Bañolas, Juliana Buch, Isabel Bas, Trini Tinturé o Purita Campos, entre otras. Como bien apunta Juan Antonio Ramírez: "Los tebeos de hadas y príncipes encantados adoptarán, con carácter 'de escuela', un estilo derivado de esta ilustradora y sus huellas pueden rastrearse hasta bien entrados los años sesenta", (RAMÍREZ, 1975, pag. 37). Pero al apunte de Ramírez tenemos que añadir que no será solo hasta la década de los sesenta sino hasta mucho más adelante como quedará demostrado en el trabajo de Purita Campos, que veremos en el capítulo dos de este estudio (véase [pág. 189](#)), y en el de otras muchas autoras posteriores. No sería equivocado señalar que la impronta de Pilar Blasco se extiende hasta nuestros días.

Pili Blasco, como todas las dibujantes que trabajaron cuando ella, tuvo que ceñirse a los cánones educativos del momento en el que se publicaban sus trabajos, lo que en ocasiones la obligó a seguir, como puntualiza Jaime García Padrino:

Los tópicos formales del lenguaje propio del cómic femenino al gusto de la época: como por ejemplo los ojos rasgados de pequeñas pupilas y grandes pestañas rizadas, boquitas pequeñas y finos mentones en rostros ovalados con figuras delicadas en un tratamiento realista por el gusto de los detalles en la ambientación y en la caracterización de los personajes, (GARCÍA PADRINO, 2004, pág. 160).

Pero, a pesar de ello, supo mantener en todo momento un estilo de dibujo nada edulcorado, al contrario, sus trazos y pinceladas estaban llenas de fuerza, eran ágiles y transmitían gran energía, detalles importantes y personales que algunas de sus sucesoras no supieron mantener. Si algo tienen los personajes de Pili es que no son ni relamidos ni afectados, son potentes, detallistas, interesantes

y cautivadores (Fig. 120). Por muy maniquea que sea la historia que le viene dada por los guionistas con los que trabajaba, quienes se veían también obligados a someterse a las normas establecidas por la dictadura, sus dibujos la enriquecen y la vuelven más interesante y atractiva. Porque Pilar poseía una sensibilidad especial que se reflejaba en sus diseños, sus dibujos eran delicados y estaban dotados de gran encanto. Seguramente en manos de cualquier otra artista (como demuestran las obras de algunas dibujantes que continuaron su línea realizando trabajos parecidos), esas mismas aventuras serían ilegibles. Pero gracias a su forma de llevarlos a cabo, resultan atractivos para todo tipo de públicos y, sobre todo, para las chicas de todas las edades; a pesar de estar destinados a priori para niñas, muchas mujeres también leían sus cómics.

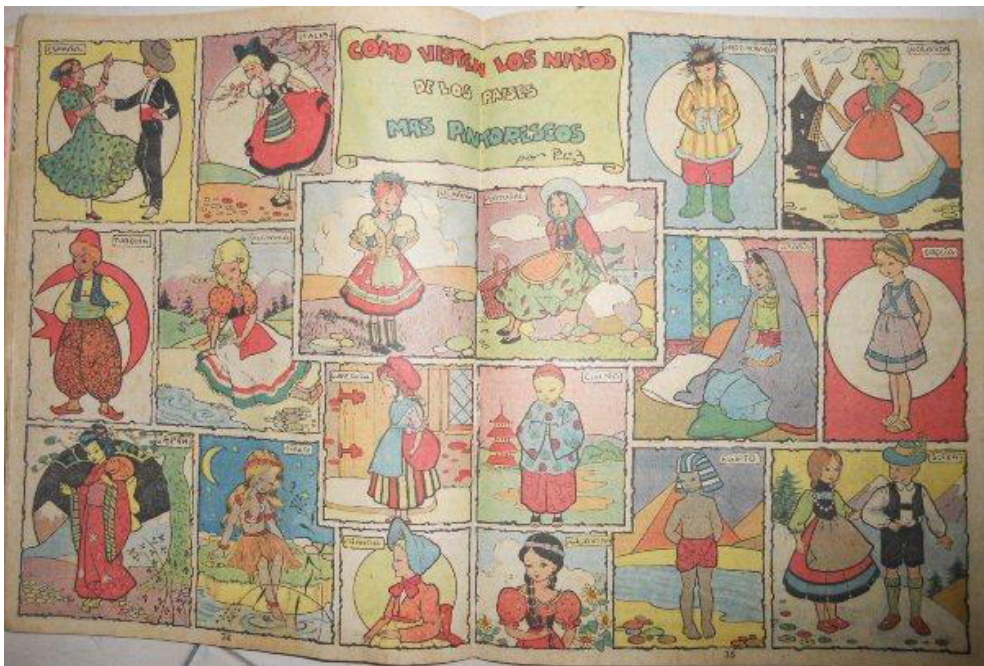


Fig. 120: Páginas interiores del Almanaque Mis Chicas 1944 con ilustraciones de los trajes típicos de diferentes países.

3.2. LAS HISTORIAS

Los cuentos que Pili Blasco dibujó en *Mis Chicas* (Fig. 121), fueron el inicio de una tradición a imitar que seguiría durante muchos años, por ejemplo con la popular colección *Azucena*, en la que evolucionarían de lo mágico, del clásico cuento de hadas, a lo puramente romántico. El elemento maravilloso predomina en todos ellos, suele haber una princesita en peligro, triste o desamparada, un hada buena, un genio iracundo o una bruja malvada, un príncipe azul, dragones, pócimas mágicas...



Fig. 121: Era como la bella durmiente del bosque, publicado en *Mis chicas*. En este cuento aparecen todos los elementos típicos: el príncipe rescatador, la princesa (condesa en este caso), la pócima mágica, el mago, la bruja...

Todo esto no es algo nuevo sino que tiene su origen en los cuentos¹³⁸ folclóricos populares, con tradición (primero oral y luego escrita) en el mundo entero. Autores reconocidos a nivel internacional como Charles Perrault en el siglo XVII o los hermanos Grimm y Hans Christian Andersen en el XIX, tras investigar sus raíces e indagar en las costumbres, tradiciones y creencias de cada país, trasladaron muchos de estos relatos orales a la literatura, además de crear otros propios. Una herencia de fantasía que gracias al legado de estos escritores aún continúa hoy en día, y que tradicionalmente ha sido utilizada como guía para los más pequeños.

En el caso de estos cuentos adaptados al mundo del tebeo en la España de posguerra, habría que incluir como función pedagógica el elemento ideológico ejemplarizante. Su finalidad última es siempre educativa y su misión no era otra que la de formar a las mujeres del futuro: las lectoras debían ser como las protagonistas de los mismos, es decir, buenas, trabajadoras, caritativas, sumisas... Juan Antonio Ramírez apunta: "Era conveniente que no soñaran en riquezas, pero había que dejar una vía abierta para llegar a poseerlas: el desprendimiento, la modestia y la austeridad podían estimular al 'geniecillo bondadoso' que les abriría la única puerta admitida a la mujer para su promoción social: un matrimonio", (RAMÍREZ, 1975, pág. 44). Como ejemplifica la página de la *Fig. 122*.

¹³⁸ Vladimir Propp señaló 31 elementos narrativos comunes, una serie de actos idénticos que él llamó funciones y que definía diciendo que eran "la acción de un personaje (...) desde el punto de vista de su significación en el desarrollo de la intriga", (PROPP, 2006, pág. 33). Estos elementos no se cumplen en todas las ocasiones, pero su orden es siempre el mismo y su función básica suele permanecer. Para Propp, se da una uniformidad en la estructura de los cuentos maravillosos, lo que no significa que no existan las excepciones, hay detalles aislados que pueden sufrir variaciones, pero estas no rompen el carácter constante de la ley. Todos los cuentos maravillosos tienen un origen único, proceden de una misma fuente histórica social y psicológica, lo que no invalida la riqueza y diversidad de los mismos. Además, los cuentos poseen una función didáctica con la que se nos enseña que la vida trae complicaciones y adversidades, pero hay que enfrentarse a ellas, por muy injustas y dolorosas que sean, para superarlas y salir airoso, es decir, victorioso. En su *Morfología del cuento*, Vladimir Propp hacía la siguiente definición: "Se puede llamar cuento maravilloso a todo desarrollo que partiendo de una fechoría o de una carencia y pasando por las funciones intermediarias culmina en el matrimonio o en otras funciones utilizadas como desenlace. La función terminal puede ser la recompensa, la captura del objeto buscado o de un modo general la reparación del mal, los auxilios y la salvación durante la persecución, etc.", (PROPP, 2006, pág. 107-108).



Fig. 122: Cuento dibujado por Pilar Blasco con final feliz y ejemplarizante: "la boda".

Las historietas de Pili Blasco son catalogados dentro del término genérico de "cuentos de hadas" (que en realidad es lo mismo que cuento maravilloso o mágico), como la mayoría de tebeos para niñas de la época, lo que no significa que siempre aparezcan hadas en ellas sino que, más bien hace referencia al carácter fantástico y muchas veces mágico que las caracteriza. Pero en sus cuentos dibujados en viñetas, se mezclan los elementos propios de estos con otros géneros como son las fábulas, los mitos y las leyendas. La magia, los encantamientos y los universos de fantasía son los componentes más representativos de las mismas. La claridad didáctica obligada de las historias de la época, no impidieron que Pili Blasco otorgara a sus creaciones un punto muy importante de dignidad. Gracias a su particular dibujo, a su personal impronta, los relatos en los que ella trabajó, se diferencian bastante de los que otras mujeres dibujantes, discípulas suyas, realizaron con posterioridad.

Pili Blasco dibujó varias historias romántico-maravillosas para la revista *Mis Chicas: La Víbora Roja, Rey sin corona y Osa y Carina*, son algunos ejemplos. En ellas, siempre con intenciones moralizantes y didácticas, las mujeres seguían esquemas segregacionistas con respecto a los hombres. Por lo general, como venimos comentando, en este tipo de tebeos el papel de la mujer era siempre el mismo y su misión última en la vida no era otra que el matrimonio. Cuando en algún caso particular y excepcional, se presentaban heroínas valientes, aguerridas e intrépidas, su papel acababa siendo heredado por algún hombre, ya que estos eran los únicos y verdaderos héroes de acción, como apunta Terenci Moix:

Por muy valerosa que sea la joven "heroína", siempre acabará siendo defendida por algún muchacho más fuerte que ella, de donde la lectora sacará la conclusión de que el valor femenino tiene unos límites -basados en la inferioridad física de la hembra-, mientras que el masculino es ilimitado. En el tebeo que se deriva de la mística de la feminidad, la niña puede aspirar, como máximo, a ser solícita enfermera de guerra; nunca la veremos como guerrillera, (MOIX, 2007, pos. 1723).

Esta diferencia marcada por la dictadura franquista entre hombres y mujeres, utilizada por las revistas y tebeos femeninos de la posguerra, relegaba a la mujer al hogar, a la casa familiar, donde debía desempeñar sus quehaceres (cocinar, planchar, fregar, coser, tejer, cuidar de los hijos...), es decir, donde se les permitía una única profesión: "sus labores". Myriam Carreño, suscribe los temas femeninos al espacio de lo privado frente al público de los hombres:

La adscripción de "lo femenino" al ámbito privado responde a una creencia con larga tradición histórica retomada por casi todos los pensadores de la Ilustración, especialmente por Rousseau, quien pretende darle fundamento filosófico (...) con el recurso de la naturaleza, "una invariable ley de la naturaleza". Esta establece, según Rousseau, una diferencia sustancial entre ambos sexos. "Uno (el masculino) debe ser activo y fuerte, el otro (el femenino) pasivo y débil: es totalmente necesario que uno quiera y pueda; basta que el otro resista un poco"¹³⁹, (CARREÑO, 2003, pág. 86).

¹³⁹ Rousseau, Jean- Jacques.: *Emilio o De la educación*, Madrid, Alianza editorial, 2001, pág. 535.

Así, atendiendo a sus características, al hombre le corresponde el lugar de lo público, del acontecimiento, de la osadía, la valentía, la defensa y la protección y sin embargo a la mujer el de lo privado, la timidez, la modestia y la vergüenza (*Fig. 123, Fig. 124, Fig. 125, Fig. 126*). La mujer deberá estar en casa, cuidando y criando la familia, cumpliendo su función de esposa y madre mientras el varón trae el sustento y defiende el territorio. La mujer siempre dependerá del hombre, se definirá en función de él, lo que comenzó con Adán y Eva y que en nuestro país venía marcado y transmitido por la religión católica. Todo ello, continuando las indicaciones de la madre naturaleza que otorga debilidad a la hembra y fuerza y poder al varón. *Mis Chicas*, como ya se mencionó, siguió estrictamente estas máximas de las que no se zafaba ninguna obra publicada en la revista (daba igual que fueran consejos, creaciones literarias o historietas propiamente dichas), las de Pilar Blasco tampoco. Las mujeres que protagonizaban las historietas de esta dibujante, se reafirmaban en el culto a la señora de su casa, un universo plácido y alejado de los problemas y miserias del mundo exterior. Otro punto a tener en cuenta en muchas de sus historias es la maternidad como fundamento y base de la identidad femenina. Una buena madre es abnegada, altruista y sacrificada y una buena hija debe ser obediente y cariñosa con su madre, hechos que se reflejan no solo en las historias de princesas sino también en las de la muñeca Mariló, siempre afectuosa y generosa con su dueña, además de con los seres que la rodean, y Lalita, traviesa pero resignada con respecto a su madre y sacrificada por los demás por requerimiento de esta.



Fig. 123: La Víbora Roja, cuento dibujado por Pilar Blasco en Mis Chicas en el que el malvado señor de un castillo pierde a sus dos hijos y toma venganza en el amiguito de estos.



Fig. 124: Osa y Carina, también publicado en Mis Chicas, está protagonizada por dos hermanas, igualadas en belleza pero no en bondad. El príncipe y su lacayo acudirán en su ayuda y todo terminará felizmente.



Fig. 125: Dos viñetas de El Rey Sin Corona en las que se muestra el carácter batallador y enérgico de los hombres.



Fig. 126: Rey sin corona, también aparecido en Mis Chicas.

Pilar realizó también algunas historietas para cuadernillos independientes de la colección "Cuadernos selectos" (del estilo a los que luego serían la colección *Azucena*) y publicaciones similares. Son cuentos clásicos, de aventuras y románticos, recopilación de las tradiciones orales o de los cuentos de Perrault, Hoffman, los hermanos Grimm o incluso Raspe (Fig. 127 y Fig. 128).

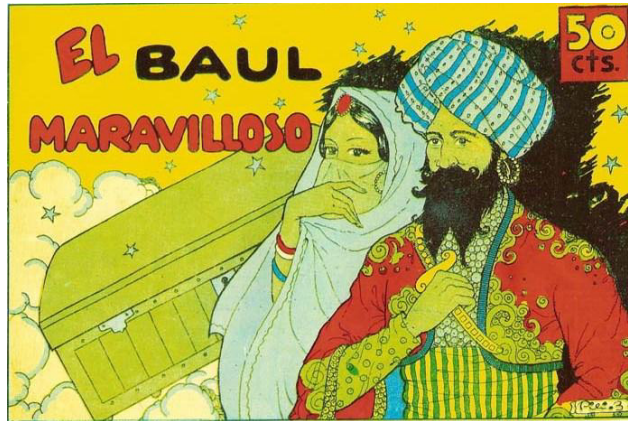


Fig. 127: El baúl maravilloso.



Fig. 128: El barón de Bolava, cuento inspirado en Las aventuras del barón de Münchhausen escritas por el alemán Rudolf Erich Raspe.

Centrándonos en la muñeca Mariló, publicada en *Mis Chicas*, sus andanzas comienzan con las historietas tituladas *Mariló por el mundo* (Fig. 129) y luego pasaron a llamarse *Los sueños de Mariló*. Básicamente, se trata de una muñeca revoltosa pero de buen corazón que se ve involucrada en todo tipo de sucesos diversos. Al principio, tiene que cambiar de casa y en su nuevo hogar no deja de meterse en líos de los que suele salir airosa. El perro de la familia, por

ejemplo, cómplice obligado de sus travesuras, es quien termina “pagando el pato”. Mariló también acompaña a su nueva dueña Julita, va al colegio con ella y la defiende de sus amigas envidiosas (Fig. 129). Son la mayoría de las veces relatos sin mucha enjundia, simples, sencillos, en los que se enseña a las niñas que las leen algunos principios básicos de moralidad, caridad, generosidad, bondad...



Fig. 129: Página de Mariló por el mundo. Aquí, la muñeca va de mano en mano, todas las amigas de su dueña Julita la quieren y en concreto una le tiene envidia.

Más adelante, el personaje evoluciona hacia *Los sueños de Mariló* y es entonces cuando las historias que se presentan a partir de ese momento tienen mucho que ver con *Little Nemo*, no solo en cuanto a lo que los dibujos se refiere (véase 3.1., [pág. 137](#)), sino también en los temas que tratan. Pocos autores

pasaron por alto las aventuras del pequeño Nemo surgido de la prodigiosa e imaginativa mente del norteamericano Winsor McCay¹⁴⁰ en 1905.

Súbitamente, en *Los sueños de Mariló*, un día la pequeña muñeca se queda dormida. A Nemo le ocurre lo mismo en cada nueva historieta que presenta y que siempre comienzan cuando se duerme y terminan al despertarse. En sus sueños, también como Nemo que se mueve entre una gran variedad de personajes y escenarios, Mariló se traslada, sola, a los mundos mágicos de su mente, en los que se encuentra con los habitantes más diversos, diferentes y curiosos. A través de ellos, estando dormida, viaja a otros lugares, exóticos y desconocidos para ella, y visita los cuentos clásicos como *Pinocho* (Fig. 130), *Blancanieves* (Fig. 132), *Caperucita Roja* (Fig. 131), *El Gato con Botas* (Fig. 131), *Hansel y Gretel*... Mariló será la protagonista de hazañas de todo tipo, se hará amiga de muchos animales parlanchines, se encontrará con príncipes y princesas, gnomos, brujas, mendigos, recorrerá países lejanos y universos ignorados, además de verse envuelta, al igual que Nemo, en las aventuras más diversas, a cual más llamativa, sugerente, colorida y divertida.

¹⁴⁰ Su influjo no solo inspiraría a sus coetáneos y demás artistas de décadas inmediatamente posteriores sino que seguiría haciéndolo generación tras generación, más allá de las fronteras estadounidenses, hasta nuestros días. Incluso hoy, muchos dibujantes de cómics se apoyan en él a la hora de realizar sus trabajos o, al menos, lo toman como referencia para llevar a cabo sus obras. Porque McCay no solo fue original y único en cuanto a los diseños de sus dibujos y la forma de utilizar los colores, también lo era en las historias que relataba y, lo más importante, en el empleo del lenguaje narrativo. Su obra es una continua y exhaustiva exploración de las posibilidades del medio, para lo que empleaba todo tipo de encuadres y jugaba con el formato de la página y la viñeta de manera espectacular y sorprendente. Se podría decir sin temor a equivocarse que McCay hizo una importante labor en la Narrativa, y no solo en cuanto a la que se refiere al tebeo sino que también fue precursor de la cinematográfica. El trabajo narrativo que plasmó en papel en los primeros años del siglo XX a través de sus historietas, no se aplicaría ni en cine ni en cómic hasta mucho tiempo después. McCay empleó mucho antes que nadie los planos secuencia, los planos subjetivos, los *flash-backs*, los *trávelin* y muchos otros recursos del lenguaje. Griffith cambió el cine y su concepción del mismo para siempre, con él nació realmente el lenguaje cinematográfico, pero años antes, McCay ya había utilizado sus mismos recursos e incluso unos cuantos más. McCay fue un adelantado, un visionario, un maestro, un genio que nadie ha podido superar todavía y de quien muchos artistas siguen aprendiendo.



Fig. 131: En esta aventura de Mariló, se mezcla el cuento del Gato con Botas con el de Caperucita Roja.

Confrontamos estos ejemplos anteriores con un sueño de Little Nemo (*Fig. 133*) en el que viaja por diferentes ciudades y despierta al final de la historieta.

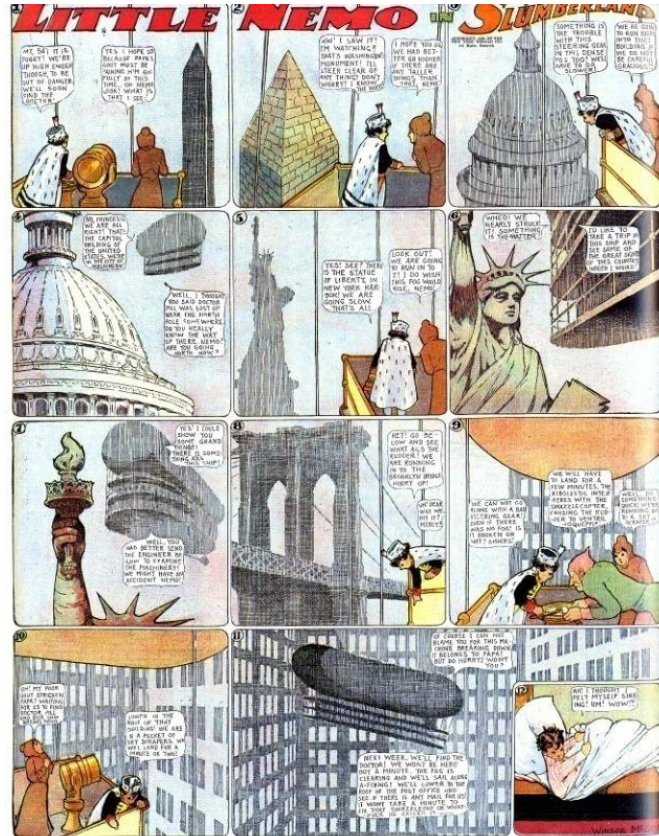


Fig. 133: En esta aventura, Nemo visita Washington y Nueva York, observando ambas ciudades desde una especie de dirigible.

En los dos siguientes ejemplos (*Fig. 134* y *Fig. 135*) se presenta a la muñeca Mariló en una fantasía muy imaginativa. Se la ve diminuta, dentro de una gigantesca sandía. En la página de *Little Nemo* (*Fig. 136*) que mostramos a continuación, este se encuentra en una especie de bosque también de lo más ingenioso y creativo, en el que le rodean unas setas gigantes. Dos aventuras distintas pero con muchos elementos en común a cual más surrealista y ocurrente.

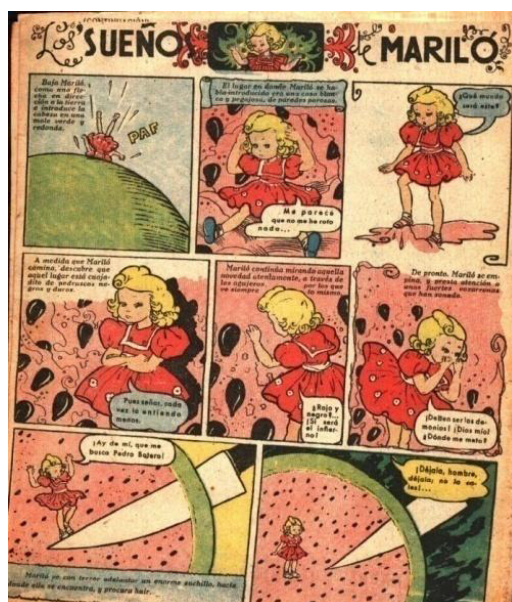


Fig. 134: Mariló está dentro de una sandía y se ve amenazada por un cuchillo.



Fig. 135: Mariló es transportada en la sandía.



Fig. 136: Nemo se traslada a una especie de bosque de setas gigantes.

Comparamos ahora parte de una de las hazañas de *Little Nemo* en la que el pequeño protagonista es raptado por Papá Noel (*Fig. 137*), con una de Mariló en la que la muñeca es llevada contra su voluntad por el "hombre del saco" (*Fig. 138*). Nemo pregunta a su raptor a dónde se lo lleva y Mariló pide socorro, pero a pesar de sus lamentos ninguno de los dos puede hacer nada.



Fig. 137: Little Nemo es raptado por Papá Noel, quien lo transporta en su saco.



Fig. 138: A Mariló se la lleva "El hombre del saco".

En el apartado 3.1. (véase [pág. 128](#)), también señalamos algunas similitudes entre el dibujo de *Mariló* y el de *Anita Diminuta*, personajes que, dibujados por Pili Blasco y su hermano Jesús, respectivamente, se publicaron al mismo tiempo en *Mis Chicas*. Pero hay que añadir que también coincidían en muchas características de los argumentos. Sobre todo cuando aparecían como fábulas en las que las protagonistas luchaban contra personajes malvados,



Fig. 140: Mariló se desenvuelve perfectamente en un mundo de muñecos de cuento. En este caso, como ocurría en Anita Diminuta, aparece junto al Soldadito de Plomo.

Tras Mariló, vendría el personaje de Lalita (Fig. 141 y Fig. 142) que ya no sería semanal sino quincenal, puesto que se publicaba en la revista *Florita*¹⁴² que salía a la venta cada quince días. Lalita es la única historieta de la revista que conserva el elemento mágico-maravilloso de los cuentos de hadas, ya que el mundo que se presentaba en las demás historias que la componían era muy distinto, en general el de jovencitas con mucho dinero que vivían al más puro estilo norteamericano, dentro de lo que se llamó "The american way of life". Eran mundos lujosos y mucho más modernos, incluso más liberales, que los que

¹⁴² *Florita* apareció cuando *Mis Chicas* ya había desaparecido del mercado, en el año cuarenta y nueve.

aparecían en *Mis Chicas* sólo unos años antes, y que iban destinados a lectoras de una categoría social más alta.



Fig. 141: En *Aventuras de Lalita*, que aparecía en la contraportada de *Florita*, el personaje protagonista conservaba la esencia de Mariló.



Fig. 142: Dentro de la revista *Florita*, *Aventuras de Lalita* se diferenciaba bastante del resto de historietas del interior. Era más infantil, más naïf.

Lalita conservaba el estilo de Mariló. Sus historietas, tenían un título parecido¹⁴³ a las primeras de la muñeca, *Aventuras de Lalita*, y en ellas también tenían cabida personajes muy similares: los gnomos, las hadas y un sinfín de seres considerados fantásticos que alimentaban la imaginación infantil. Dentro de la revista *Florita*, estas historietas de Pilar Blasco significaron quizás el nexo de

¹⁴³ Como ya habíamos señalado anteriormente, *Aventuras de Mariló* pasó a llamarse, cuando ya estaba avanzada la historia, *Los viajes de Mariló*.

unión más evidente con la época anterior, con *Mis Chicas*. Eran relatos más infantiles que el resto de los que publicaba esta nueva revista.



Fig. 143: Lalita se traslada a universos lejanos y diferentes al suyo, inducida por la lectura.

Lalita era una niña que vivía con su familia (sus padres, su tía y el novio de esta...) y siempre estaba metida en jaleos (Fig. 142), era muy traviesa y revoltosa. Aunque solía salir airoso, no se libraba de algún que otro azote y no le quedaba otra que terminar aprendiendo la lección. Leía mucho, muchas de sus historietas comenzaban con la pequeña leyendo un libro o un cuento (Fig. 143), lo que (como si de un sueño se tratase) servía de excusa a los guionistas para introducirla directamente en el mundo que dicha obra literaria propusiese. Otro argumento que se utilizaba a menudo para trasladarla a otros lugares distintos a los de su realidad cotidiana eran los regalos o sus actividades del día a día. Si se sentaba en una alfombra, empezaba a viajar con ella como si fuera voladora (Fig. 141), si le regalaban un coche de juguete, lo conducía hacia algún país de fantasía, etc. Así, como Mariló (o Anita Diminuta), a Lalita la veíamos también compartiendo protagonismo con los personajes de los cuentos clásicos populares (*Las habichuelas mágicas*, *El soldadito de Plomo*, *Caperucita*, etc.). A medida que iba avanzando la serie fueron apareciendo nuevos personajes, como su primo Carlitos (Fig. 144), que se convirtió en asiduo, Alicia, otra prima de ambos que se

presentaba de vez en cuando y la recién nacida Pilarín (Fig. 145), también prima de Lalita y que fue un encargo a la cigüeña.



Para concluir, podríamos resumir señalando que la mayoría de historias tratadas en los tebeos de Pili Blasco podrían encuadrarse dentro de los cuentos: como cuentos de hadas o maravillosos, de los que ya hemos hablado; cuentos fantásticos, en los que aparecen elementos extra naturales que crean inquietud en el lector; cuentos de animales, en los que estos adquieren protagonismo y cuya característica es la moraleja ya que siguen la fabulística presentando a animales humanizados que actúan y hablan como el hombre y que a veces hasta tienen poderes mágicos; cuentos disparatados, con relatos en los que lo incoherente,

absurdo o desatinado preside las actitudes y las acciones de los protagonistas; cuentos humorísticos, donde se busca la diversión, la risa; y cuentos de la vida real, con historias del hogar (Fig. 146), la familia (Fig. 147), la escuela o la sociedad en general.



Fig. 146: Una página de Aventuras de Lalita con una escena cotidiana.



Fig. 147: Lalita juega con sus primos, Alicia y Carlitos.

3.3. LOS PERSONAJES

De lo analizado en los epígrafes 3.1. y 3.2., sobre todo tomando como referencia el tipo de relatos que dibujaba Pili Blasco, se deduce cómo son los personajes que intervienen en ellos, tanto principales como secundarios. Por un lado, tenemos a las protagonistas (*Fig. 148*) de los cuentos maravillosos y clásicos, princesas en peligro o con algún problema concreto que las vuelve débiles y desamparadas (huérfanas, ciegas, sometidas...), que en ocasiones han sido encantadas por malvadas brujas pero a las que seguramente ayudarán las hadas buenas y a las que suele socorrer, y rescatar, un apuesto príncipe que las libra de todos sus males y con el que terminarán felizmente casadas.



Fig. 148: Una bella joven se casa con un apuesto príncipe como en cualquier cuento clásico-maravilloso.

Por otro, están las pequeñas y traviesas Mariló (Fig. 149) y Lalita (Fig. 150), la primera una muñeca y la segunda una niña; las dos viven vidas divertidas y aventuras diversas. Unas veces en sus correrías se encuentran con los personajes de los cuentos clásicos o populares, a los que ayudan si se ven envueltos en algún percance, y otras se limitan a resolver los problemas de su entorno más cercano, contratiempos que como les ocurría también a las lectoras, suelen aparecer en su mundo cotidiano. En ellas se combinan los personajes de los "cuentos de animales" con los pobladores de los que anteriormente denominamos "cuentos de la vida real".



Fig. 149: Página de Los sueños de Mariló.



Fig. 150: Página perteneciente a Aventuras de Lalita.

Los cuentos folclóricos y de hadas constituyen uno de los géneros literarios de mayor repercusión en la historia de la literatura universal. Alcance que, como vemos en las historietas de Pili Blasco, llega incluso al mundo del tebeo. El cuento contiene numerosos signos de identidad en los que tanto los

escenarios como los personajes son estereotipos reconocidos y reconocibles. Desde sus orígenes, el cuento de hadas concentró el mismo tipo de personajes, ambientaciones e ingredientes que hoy continúan caracterizándolo, además de marcar enseñanzas morales entre las que se incluye el final feliz como una de sus propiedades más destacada. Príncipes y mendigos, brujas y princesas, ogros y pastorcillos, encantamientos y maleficios, dragones y espadas, gigantes y enanitos, reyes y lacayos, bosques y castillos... son parte esencial del escenario onírico del cuento popular y de hadas.

Tomando como ejemplo algunas de las historietas de Pili Blasco que aparecieron publicadas semanalmente en la revista *Mis Chicas*, como son *Osa y Carina*, *La víbora roja*, *El castillo de Oro* y *Era como la bella durmiente del bosque*, entre otras, vamos a enumerar los personajes¹⁴⁴ más comunes de los cuentos maravillosos así como su forma de actuar en el relato:

1. El malo, villano o agresor (*Fig. 151*, *Fig. 152* y *Fig. 153*). Comete fechorías, está en contra del héroe, lucha con él y a veces lo persigue. Siempre tiene malas intenciones. Puede ser un ogro o dragón contra el que el héroe tiene que combatir para lograr su hazaña o salvar a la princesa. También podría tratarse de una bruja malvada que ha encantado a la princesa y a quién el héroe tendrá que desenmascarar, o cualquier otra persona que les hace la vida imposible a uno u otro. Su esfera de acción es la fechoría, el combate y las otras formas de lucha contra el héroe, además de la incesante persecución.

¹⁴⁴ Atendiendo a la teoría de Propp, de la que hablamos en el apartado 3.2. (véase [pág. 149](#)).



Fig. 151: En esta viñeta el malo o agresor es un ogro.



Fig. 152: En esta otra viñeta el villano es un dragón.



Fig. 153: En este extracto del cuento Era como la bella durmiente del bosque, el malo contrasta con el bueno por su vestimenta oscura y siniestra, una capa con la que se tapa la cara.

2. El amigo, donante o proveedor (Fig. 154). Pone a prueba al héroe para darle, o no, objetos mágicos e información. Puede ser un mago, una viejecilla amable que prepara una pócima o conoce un secreto que le ayudará en su misión... Su esfera de acción es la preparación de la transmisión del objeto mágico y el paso del objeto a disposición del héroe.



Fig. 154: En esta página aparece el amigo, donante o proveedor que en este caso se trata de un mago.

3. El auxiliar (Fig. 155). Normalmente es un objeto mágico: espada, elixir, alfombra voladora, caballo...



Fig. 155: En esta viñeta de Osa y Carina, aparece el auxiliar: un elixir mágico.

También una persona que asiste al protagonista (Fig. 156), por ejemplo un personaje (su mejor amigo, su lacayo...) que se intercambia con el héroe poniéndose de acuerdo con él para ayudarlo a conseguir sus propósitos. Aunque lo normal es que el sustituto pierda y el héroe gane, al final ambos pueden salir ganando. Otra posibilidad es que sea un adivino que colabore en la empresa prediciendo el futuro. En ausencia de adivino, esta característica profética pasa a formar parte de la personalidad del protagonista. La esfera de acción del auxiliar incluye el desplazamiento del héroe en el espacio, la reparación de la fechoría o de la carencia, el socorro durante la persecución y la transfiguración del héroe.



Fig. 156: El auxiliar es el amigo del héroe que lo ayuda haciéndose pasar por él.

4. La princesa y su padre (Fig. 158, Fig. 159, Fig. 160, y Fig. 161). La princesa o dama (condesa, huerfanita, joven engañada...) puede ser la persona que necesita ser rescatada (Fig. 157) o también la recompensa que el rey promete al héroe. Otras veces es una joven y bella muchachita con problemas o encantada por una bruja mala. La figura del padre puede aparecer o no, cuando lo hace, suele actuar de mandatario que pone en marcha la aventura, al principio de la historia. La esfera de acción de estos incluye la petición de realizar tareas difíciles, la imposición de una marca, el descubrimiento del falso héroe, el reconocimiento del héroe verdadero, el castigo del segundo agresor y el matrimonio. El padre es quien, por lo general, propone las tareas difíciles y castiga o manda castigar al héroe falso y entrega la recompensa al verdadero.



Fig. 157: A la protagonista de Era como la bella durmiente del bosque se le vuelven los cabellos blancos esperando a que el héroe regrese a buscarla y se case con ella.



Fig. 158: Eva es la protagonista de El castillo de oro.



Fig. 159: La condesa Talisa de Era como la bella durmiente del bosque, es una jovencita ciega.



Fig. 160: La condesa protagonista de El rey sin corona.



Fig. 161: En Osa y Carina las protagonistas son dos hermanas jóvenes y pobres que quieren casarse con un príncipe.

5. El mandatario (Fig. 162 y Fig. 163). Es el personaje que solicita al héroe que le ayude a resolver el mal que el villano ha causado. Un rey que pide que liberen a su hija raptada por un dragón, que quiere que la curen de algún mal o encantamiento y/o que promete su mano al que realice una difícil misión. La propia princesa puede pedir ayuda a su amado ella misma, o puede hacerlo también una

amiga o un fiel sirviente, en su nombre o sin que la protagonista lo sepa, por fidelidad hacia ella. Su esfera de acción solo incluye el envío del héroe.



Fig. 162: El mandatario hace un encargo al príncipe y le da una recompensa por sus servicios.



Fig. 163: El mandatario hará que busquen a sus hijos desaparecidos.

6. El héroe/buscador/víctima (Fig. 164, Fig. 165 y Fig. 166). Es el protagonista de la historia, junto con la dama. Un ser bienintencionado y, por lo general, enamorado de la princesa. Lucha contra brujas malvadas, dragones y todo tipo de seres perversos, viaja desde lugares lejanos y se deja aconsejar en busca de su objetivo, que suele ser conseguir el favor de su amada o rescatarla de los más diversos peligros. Su esfera de acción incluye la partida para efectuar la búsqueda, la reacción ante las exigencias del donante y el matrimonio. La primera función caracteriza al héroe-buscador y el héroe-víctima rellena las otras.



Fig. 165: En esta viñeta, el héroe va en busca de su amada.



178

premios. Quiere casarse con la princesa o quedarse con la recompensa ofrecida. Puede ser un pariente envidioso y frustrado, que anhela las virtudes de la princesa (una hermanastra, por ejemplo) o del héroe (un supuesto amigo fiel que pretendiendo ayudarlo termina engañándolo). Su esfera de acción comprende la partida para efectuar la búsqueda, la reacción ante las exigencias del donante, siempre negativa y con pretensiones engañosas.



Fig. 167: El falso héroe se hace pasar por el verdadero protagonista para conseguir sus premios y honores.

Una vez enumerados y descritos los protagonistas tipo de los cuentos maravillosos, una clase de historias que Pili Blasco dibujó mucho, hay que tener en cuenta que en ellos puede haber variaciones y que un solo personaje puede ocupar distintas esferas de acción, así como sus atributos pueden variar. También un personaje puede reemplazar con facilidad a otro. Por ejemplo, como ya hemos mencionado, el padre es mandatario pero, además, se convierte en donante si da un objeto mágico al héroe. O un auxiliar, cuya misión, en principio, es ayudar al héroe, puede volverse un traidor e intentar hacerse pasar por el auténtico héroe. Además, es posible que en una sola esfera de acción entren varios personajes. Por ejemplo, puede que haya varios villanos o varios héroes, como hemos visto en el caso del falso héroe, cuando intercambia su papel con el del protagonista. También si el dragón, o cualquier otro enemigo que luche con el héroe, muere en el combate, por tener en cuenta otro caso, lo más probable es que un pariente

suyo se encargue de perseguir al que le ha dado muerte. Conociendo estos siete personajes principales que conforman los cuentos maravillosos, hay que señalar que pueden darse algunos cambios, añadidos y sustituciones, tanto entre ellos como entre sus acciones ya que las combinaciones y posibilidades no son únicas. El cuento, al formar parte del folclore popular, varía paralelamente a este, según el lugar, el momento y el tiempo transcurrido. Propp menciona que "el cuento conserva las trazas del paganismo más antiguo, de las costumbres y los ritos de la antigüedad. Se transforma poco a poco". (PROPP 2006, pág. 101). Lo que sí se mantiene siempre constante son las funciones de los personajes (Fig. 168), que son las mismas en todos los cuentos.



Fig. 168: Como en todos los cuentos maravillosos, el príncipe regresa en busca de su amada tras haber cumplido su misión.

3.4. LA NARRATIVA

Si hay algo que caracteriza a muchas mujeres dibujantes españolas en lo que al lenguaje narrativo se refiere, sobre todo a las de las primeras épocas como Pilar Blasco, es su sencillez. Utilizando una narrativa eficaz y acorde a las historias que contaba, hecho que se demuestra por la conexión entre las obras que dibujó y sus lectoras, Pili transmitía un mensaje perfectamente entendible y cercano que llegaba sin problemas a sus seguidoras. Pero nunca se podría decir que la narrativa que utilizaba fuera sobresaliente. Se ajustaba a sus dibujos y los completaba con eficiencia, pero no enriquecía los relatos planteados. Pili Blasco no fue una estudiosa del tema, no avanzó originales propuestas que modernizasen el medio, no investigó el lenguaje ni tampoco experimentó con nuevas formas narrativas con la idea de desarrollar su técnica o presentar un trabajo más acabado y valioso. Podríamos decir que, sencillamente, se limitó a hacer su trabajo con profesionalidad y efectividad.

Pilar Blasco cumplía siempre las normas básicas de la narrativa: dibujaba personajes perfectamente reconocibles de unas viñetas a otras y de una página (incluso teniendo en cuenta que se publicaban con una semana de diferencia) a la siguiente. Respetaba las facciones, los gestos o la vestimenta de sus protagonistas ayudando al lector en el seguimiento de la historia, sirviéndole de apoyo en la lectura y evitando que se despistara. Hecho con el que la autora no sólo demuestra su respeto por los lectores, sino que además evidencia su conocimiento de las normas básicas del medio en el que desarrolló su trabajo. En sus obras, las ambientaciones se corresponden con lo que se cuenta en cada momento, las escenas están bien situadas en el entorno, los elementos bien combinados, etc. Gracias a sus dibujos y a la forma en que Pilar desarrolla la historia, el lector distingue sin el más mínimo problema, sin que se le plantee ninguna duda, si lo que se le presenta es un cuento de hadas romántico, una aventura de época, un sueño o si se trata de una obra actual, situada en la realidad del momento.



Fig. 169: Página perteneciente a Aventuras de Lalita.

En la página anterior en blanco y negro (Fig. 169), observamos como la protagonista, Lalita, conserva su peinado y vestimenta de una viñeta a otra, lo mismo ocurre con su madre. Sólo cambian de ropa cuando hay una variación en el tiempo. Lalita lleva un vestido distinto cuando está en casa que cuando sale a la calle a visitar a su amiga enferma y vuelve a cambiar de atuendo al día siguiente, que ya se la ve con unos lacitos en el pelo. Su madre también cambia de vestuario de un día para otro. Lo mismo ocurre con el peinado que, según el momento en que se presente es adornado con un lazo. Además, en esta página queda patente un recurso muy utilizado por Pili Blasco, quien normalmente se ayuda no solo de bocadillos para marcar los diálogos sino también de cartelas con las que va narrando y complementando la acción. Se trata de una técnica que la dibujante

utiliza junto con las metáforas visuales y líneas cinéticas, con las que refuerza, entre otras cosas, las expresiones faciales a la hora de señalar el estado de ánimo de la protagonista (por ejemplo la sorpresa de Lalita al ver tantas cajas de bombones). Aunque sus dibujos son sencillos narrativamente hablando, se puede comprobar que el lector no se pierde en ninguna situación, siempre sabe en qué momento de la historia se encuentra. Los fondos, correctos y adecuados, complementan a los personajes y, sin ser detallistas ni recargados, completan y potencian la historia.

Aunque en este ejemplo anterior (*Fig. 169*) vemos diferentes formatos de viñetas, incluso dibuja algunas sin líneas de contorno, hay que tener en cuenta que cuando la artista hizo Lalita ya contaba con una carrera de más de diez años. En la mayor parte de sus trabajos, el estilo de las viñetas que dibuja es por lo general muy clásico. Con los años su trabajo evolucionó pero sin llegar a desarrollar grandes innovaciones en los modos de contar. En la página siguiente perteneciente al cuento *La princesa de las manos de oro* (*Fig. 170*), vemos, a diferencia del anterior tebeo de Lalita, como todas las viñetas son cuadradas y perfectamente delimitadas, hay poca variación de unas a otras y se utiliza una estructura algo monótona, constante. Una vez más, volvemos a comprobar cómo el uso de las cartelas se combina con el de los bocadillos.



Fig. 170: Página interior del cuento *La princesa de las manos de oro*, publicado en 1945.

La manera de dibujar de Pili Blasco posee un estilo bastante estático. Ni la forma de las viñetas, ni su distribución en la página, ni tampoco los dibujos de los personajes ayudan a dotar de movimiento al conjunto de las historietas que realiza; en ellas se echa en falta el elemento cinético que enriquece tanto a un medio ya de por sí inmóvil como es el cómic. Raro es que Pili Blasco utilice un picado o un contrapicado, menos aún los tróvelin o las panorámicas. Pilar no es una dibujante renovadora. Los encuadres que emplea tampoco varían mucho a pesar de combinar algunos primeros planos con otros más abiertos (utiliza sobre todo planos cerrados: primeros planos, medios, americanos y no demasiados generales). Aún dibujando historias de temática diferente, las estructuras de sus páginas son, como nos demuestran los dos ejemplos siguientes (Fig. 171 y Fig. 172), si no invariables sí muy parecidas la mayoría de las veces.



Fig. 171: Historia de Pili Blasco publicada en Mis Chicas con el típico estilo narrativo empleado por la autora.



Fig. 172: Aquí se muestra la poca variación en la las viñetas y en las posturas de los personajes.

En estas otras dos páginas de *El Rey sin corona* (Fig. 173 y Fig. 174), Pili muestra un pequeño cambio en la forma de las viñetas introduciendo alguna redonda o con forma irregular, tipo nube. Como ya señalamos, la composición de las mismas, siendo bastante homogénea en la mayoría de sus trabajos, mostró ligeras variaciones de este tipo sobre todo hacia el final de su carrera profesional.



Fig. 173: En esta página perteneciente a *El rey sin corona* Pili Blasco introduce alguna viñeta redonda en la estructura.

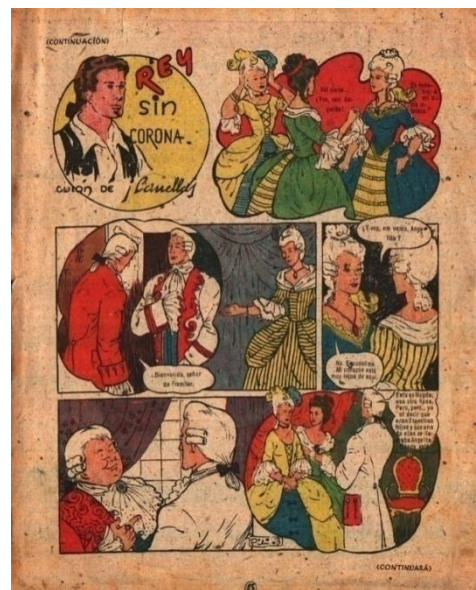


Fig. 174: Aquí aparece alguna de forma irregular, como de nube, combinada con otras más clásicas.

Se podría decir que Pili Blasco hace de los defectos narrativos, de las imperfecciones en su lenguaje y estructura, un signo de identidad que no sólo la distingue y caracteriza sino que se convierte en mérito. Sus carencias y deficiencias hacen su trabajo más personal, más cercano y, lo que es más importante, mucho más interesante y efectivo.

Los personajes, que siempre están bien definidos en sus trabajos, tienen poca variedad en cuanto a posturas. La mayoría de las veces los dibuja de perfil o medio perfil. Con algunas excepciones, en las que los presenta de cara a los lectores dirigiéndose directamente a ellos o haciéndoles un pequeño guiño, pocas veces aparecen de frente. Esta característica está presente a lo largo de toda su obra, lo vemos en sus primeros trabajos (Fig. 175, Fig. 176, Fig. 177 y Fig. 178) y también en los últimos (Fig. 179 y Fig. 180).



Fig. 175: Mariló por el mundo, publicada en Mis Chicas en 1942.



Fig. 176: Aventuras de Lalita en una primera época de su publicación en Florita.



Fig. 177: Aventuras de Lalita en épocas posteriores, en la contraportada de Florita.



Fig. 178: El castillo de oro de 1942.



Fig. 179: Página de Blancanieves, publicada en los años sesenta en la revista Marisol.



Fig. 180: Recorte de La Cenicienta, publicada en la revista Marisol en los años sesenta.

4. CAPÍTULO II: PURITA CAMPOS, ÉXITO DE PASADO Y PRESENTE

Dadas las altísimas ventas¹⁴⁵ de sus publicaciones, que son referencia imprescindible en la historia del cómic de nuestro país, Purificación Campos Sánchez, conocida como Purita Campos (*Fig. 182*) en el mundo del tebeo, ha sido una de las víctimas más claramente reconocibles del machismo establecido y arraigado en España, que han secundado, unas veces intencionadamente y otras de manera inconsciente, la mayoría de críticos, cronistas y estudiosos del medio. Convertida gracias a Esther (*Fig. 181*) en una de las dibujantes de mayor éxito¹⁴⁶ en la década de los setenta y ochenta (dibujó más de 3000 páginas de *Esther y su mundo*, cómic que se vendió durante dieciocho años y dejó de publicarse estando todavía en pleno éxito por cambios en la política editorial), y con sus obras traducidas a cuatro idiomas y publicadas en Australia, Canadá, Gran Bretaña, Francia, Austria, Holanda, Alemania, Grecia y Sudáfrica, entre otros países, Purita, y con ella su trabajo, ha permanecido olvidada e ignorada durante veinte años.



Fig. 181: Esther.

¹⁴⁵ Como dato señalar que a fecha de marzo de 2012, de todos los libros publicados de *Esther* (desde el momento de su relanzamiento por parte de Glénat/EDT en 2006, incluyendo las reediciones de *Esther y su mundo* y *Las nuevas aventuras de Esther*), según datos de la editorial, se han vendido un total de 225.000 ejemplares. En concreto, en el año 2011 las ventas fueron de 24.000 ejemplares. Lo que situaría a *Esther* en primera posición en cuanto a ventas de autores no japoneses, a pesar del descenso continuado sufrido por la serie. En 2010 se habían vendido un total de 38.197 ejemplares, entre la versión clásica y las nuevas aventuras. A esto habría que añadir las ventas de ese año en la colección en versión quiosco editada por Salvat, otros tantos ejemplares más o menos. Viñetas, el blog de Joan Navarro, 26 de marzo de 2012, <<http://navarrobadia.blogspot.com.es/2012/03/datos-sobre-las-ventas-del-2011-esther.html>>, (consulta realizada el 3 de septiembre de 2014).

¹⁴⁶ No existe un fenómeno editorial como el que supusieron los tebeos de *Esther y su mundo* en su momento. En los setenta (se publicó en España entre 1974 y 1988 y en Inglaterra desde 1971), Bruguera llegó a lanzar 400.000 ejemplares semanales de cada una de sus aventuras. *Esther y su mundo* vendía más que *Mortadelo y Filemón*.



Fig. 182: Autorretrato de Purita Campos junto a su personaje más famoso: Esther.

Según afirma el dibujante Fernando Fernández¹⁴⁷, en una de las primeras reediciones del trabajo de la artista: "Purita Campos demostró que el trabajo de una mujer dibujante no sólo estaba a la altura de sus compañeros masculinos, sino que incluso podía superarlos en el interés y aceptación del público lector, no en vano sus obras destacan por la capacidad de la autora para contactar con la mentalidad de sus lectoras", (FERNÁNDEZ, 2005).

Sus obras, sobre todo el personaje de *Esther* (Fig. 184), conocido como Patty (Fig. 183, Fig. 185), Peggy o Biggi según el país, consiguieron que miles de lectoras y algún que otro lector (en palabras de la autora, recibía montones de cartas de chicos que confesaban leer sus historias a escondidas) se enamoraran, alegraran, deprimieran, inquietaran, disfrutaran o sufrieran junto a la protagonista. Una identificación entre lector y personaje muy difícil de conseguir y que muy pocos autores han logrado, pero que a Purita no le ha servido a la hora de obtener el beneplácito de los entendidos, quienes ni siquiera se han tomado la molestia de leer su obra. Sus historias, al ser consideradas dentro de la categoría "tebeos para niñas", han sido subestimadas durante décadas y, como consecuencia a su

¹⁴⁷ "Gina, una obra maestra en su esencia gráfica". Fernando Fernández, mayo de 2005. Prólogo de la reedición de Gina publicada por Glénat en 2005.

autora, aún siendo merecedora del mismo reconocimiento y honores que cualquiera de sus compañeros de profesión o incluso más, le ha ocurrido lo mismo.



Fig. 183: Página de Esther publicada en Inglaterra como Patty's world.



Fig. 184: Portada de Esther en su reedición actual.



Fig. 185: Extracto de la publicación británica de Esther y su mundo.

Como resultado de este desprecio, a pesar de haber dibujado historietas durante más de dos décadas, cuando *Esther y su mundo* dejó de publicarse a finales de los ochenta, Purita fue olvidada por el mundo del cómic. No podía vivir de sus tebeos y tuvo que dedicarse a la enseñanza. Relegada por el medio al que había dedicado su vida, abrió una academia de dibujo para sobrevivir y durante unos años mantuvo al mismo tiempo una galería de arte. También pintaba cuadros por encargo que le vendía un marchante en el extranjero. Editores, críticos y especialistas no se fijaron en ella hasta que el Salón Internacional del Cómic del Principado de Asturias¹⁴⁸ le hizo un homenaje y le concedió su máximo galardón¹⁴⁹, El Haxtur al Autor que Amamos (Fig. 186).



Fig. 186: Purita con su Premio Haxtur al Autor que Amamos.

¹⁴⁸ En 2002 la edición del Salón del Principado estuvo dedicada a las mujeres y Purita Campos asistió por primera vez como una de las invitadas más destacadas.

¹⁴⁹ Se le entregó en el año 2004.

Purita¹⁵⁰ escribe sobre este tema:

En 1990 comencé una nueva etapa en mi vida. Durante quince años fui muy feliz dando clases en mi escuela de dibujo y pintura. Tenía entre quince y veinte personas y disfrutaba mucho enseñando lo que había aprendido en todos estos años. (...) Un día me llamó Faustino R. Arbesú, director del Salón del Cómic de Gijón. Allí me emocioné muchísimo al ver a tantas chicas que iban con los antiguos tomos de Joyas Literarias para que se los dedicara. Después me llamó la editorial Glénat para reeditar el personaje de Esther. Fue mía la idea de iniciar *Las nuevas aventuras de Esther*, con guiones de Carlos Portela, (CAMPOS, 2011)

En algunas entrevistas concedidas a la prensa en distintas ocasiones, a raíz del resurgimiento propiciado por Gijón, comenta extrañada su primera invitación¹⁵¹ al Salón del Cómic del Principado en el año 2002:

Me preguntaba por qué, si yo hacía veinte años que no hacía nada de cómic. Pero cuando llegué allí y me puse a firmar, vi una fila de 50 personas esperando, mientras que famosos dibujantes norteamericanos apenas tenían cinco personas. Allí descubrí que tenía club de fans.

Un club de fans que en 2002 creó un foro¹⁵² en Internet en el que se comentan todo tipo de informaciones alrededor de la obra de la autora y donde publican una revista. Comparten ideas, dan respuesta a las dudas que surjan sobre su trabajo, intercambian sus tebeos... Forman una especie de familia 'Estheriana'. Sus seguidoras son tan incondicionales que hasta se hacen ellas mismas el *merchandising* del personaje (*Fig. 187, Fig. 188, Fig. 189, Fig. 190, Fig. 191*): camisetas, bolsas, cajitas, llaveros, marca páginas, dedales, pins... La editorial Glénat tenía pensado sacar, junto con las nuevas aventuras y las

¹⁵⁰ Introducción del libro *El tebeo femenino* de Alberto Santos, escrita por Purita Campos.

¹⁵¹ "Purita Campos: es bonito e increíble que después de veinte años se acuerden de mí". La verdad.es, Pepa García, Murcia, 14 de marzo de 2007, <http://www.laverdad.es/murcia/prensa/20070314/cultura_murcia/purita-campos-bonito-increible_20070314.html>, (consulta realizada el 17 de septiembre de 2014).

¹⁵² Foro Esther, <<http://www.gabitos.com/Estherysumundo/>>, (consulta realizada el 17 de septiembre de 2014).

reediciones de Esther, una línea de productos diversos pero la idea nunca llegó a materializarse.



Fig. 187: Llaverito.

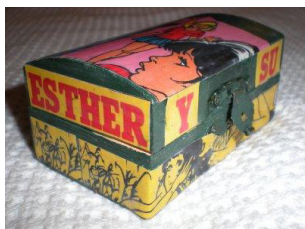


Fig. 188: Caja.



Fig. 189: Dedal.



Fig. 190: Adornos, colgantes, monederos...



Fig. 191: Pins de Esther.

A raíz de su presencia en el Salón del Cómic del Principado, se reeditarían¹⁵³ las obras de *Esther y su mundo*, se retomaría el personaje veinte años después con nuevas aventuras y, lo que es más importante, se empezaría a reconocer la importancia de la obra y de su autora dentro del panorama de la historieta española. Su paso por el Salón no solo sirvió para que los editores se fijaran en ella sino que a partir de entonces Purita sería invitada a eventos para dar conferencias, se montaron exposiciones con sus originales, le rindieron

¹⁵³ Glénat también sacó reediciones de otros personajes de la autora como *Gina* y *Jana*.

homenajes y la premiaron en otros Salones del Cómic¹⁵⁴. También le concedieron la Medalla del Mérito a las Bellas Artes¹⁵⁵, convirtiéndose así en la primera y única mujer dibujante que la tiene hasta la fecha, e incluso le pusieron su nombre a una calle del municipio de Getafe (*Fig. 192*), en Madrid.



Fig. 192: El nombre de Purita Campos, está ahora en una calle de Madrid.

A partir del 2006, con setenta años ya cumplidos, Purita volvería a trabajar en Esther casi tanto como en los comienzos del personaje. Tuvo que retocar¹⁵⁶

¹⁵⁴ Ya se mencionó en la introducción de esta investigación la concesión del Gran Premio del Saló del Cómic de Barcelona en 2013 en reconocimiento a su trayectoria profesional. 31 Saló Internacional del Cómic de Barcelona, <<http://comic-31.ficomix.com/PREMIATS/default.cfm>>, (consulta realizada el 21 de septiembre de 2014).

¹⁵⁵ Se le concedió en 2009. Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, en Medallas de Oro al Mérito en las Bellas Artes, en Relación de premiados del año 2009 (pdf en línea). Disponible en: <http://www.mecd.gob.es/servicios-al-ciudadano-mecd/dms/mecd/servicios-al-ciudadano-mecd/catalogo/cultura/premios/otros-premios/medallas/MedallasOro_2009.pdf>, (consulta realizada el 11 de noviembre de 2014).

¹⁵⁶ Glénat no llegó a un acuerdo con la editorial británica Time Warner que tiene en su poder los originales de los cómics y que no reconoce los derechos de su autora sobre ellos. Para la reedición, tuvieron que escanear los tebeos publicados en España página a página e ir retocándolos uno a uno.

páginas y portadas para las reediciones de la editorial Glénat¹⁵⁷, a la vez que se encargaba de dibujar sus nuevas aventuras.

La carrera de Purita Campos comenzó cuando era solo una niña dibujando modelos de ropa para las amigas, figurines (*Fig. 193* y *Fig. 194*) con los que las costureras hacían vestidos. Su madre era modista, tenía un taller de costura, y a ella le gustaba mucho la moda, la seguía y estudiaba en las revistas especializadas que encontraba en el estudio de aquella, y también la dibujaba. Estudió dibujo en la Llotja de Barcelona (Escuela Superior de Diseño y Artes, la más antigua de España).



Fig. 193.



Fig. 194.

¹⁵⁷ Glénat publicó *Gina* en 2005, primero que *Esther y su mundo*. Fue una especie de avance de lo que iba a venir, una forma de preparar el terreno mientras conseguían reunir y adecantar el material de Esther. En 2008 salió a la venta *Las nuevas aventuras de Esther* con guión de Carlos Portela.



Fig. 197: Última página, con final feliz, de la historieta romántica Detectives de ocasión.

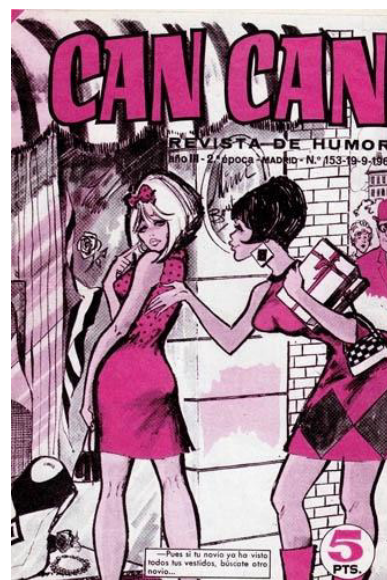


Fig. 198: Portada de la revista Can Can realizada por Purita.



Fig. 199: Portada de As de Corazones.

Poco tiempo después comenzaría a trabajar para las editoriales inglesas (Fig. 200, Fig. 201, Fig. 202 y Fig. 203), para las que elaboró diversas series de historietas femeninas a través de la agencia Creaciones Editoriales, de Bruguera. Publicaría relatos sentimentales, historias románticas al estilo de la época, que también verían la luz en España. Sus comienzos en el cómic no fueron fáciles, eran muy pocas las mujeres dedicadas al medio, tenían mucho trabajo y las aventuras que les encargaban eran todas demasiado parecidas. Purita no se sentía cómoda entre tanta historieta sensiblera. En esa época, compaginaba la realización de estas historias con el diseño de ropa. Su madre tenía una tienda en la planta baja del taller y allí se vendían los modelos que Purita creaba.



Fig. 200: Las alas de la ilusión, historieta romántica realizada por Purita.



Fig. 201: Página de un tebeo sentimental titulado El reloj, de Purita Campos.



Fig. 202: Portada y páginas interiores de Premio al amor, historia dibujada por Purita Campos en 1965 con guión de su marido Paco Ortega.



Fig. 203: Aventura publicada en Inglaterra en 1962 en el interior de la revista Marilyn.

Cuando Purita trabajaba para Bruguera, llegó a protagonizar alguna fotonovela (Fig. 204) publicada por la propia editorial. Estuvo estudiando interpretación y participó en obras de teatro. La profesión de actriz le atraía tanto como la de dibujante, pero se decantó por esta última para contentar a su familia.



Cansada de estos relatos románticos repetitivos y afectados, de tanta 'chica se enamora de chico' y viceversa, estuvo a punto de abandonar la profesión de dibujante de cómics. No quería seguir haciendo historias cortas, le interesaba comenzar un serial. Fue entonces cuando la editorial inglesa que publicaba sus trabajos, le ofreció dibujar *Patty's world* (Fig. 205) con guión del británico Philip Douglas, que en nuestro país se editaría unos años más tarde como *Esther y su mundo* (Fig. 206). Comenzó a publicarse en Inglaterra en el semanal *Princess Tina* en 1971, y a España llegaría en 1974.



Fig. 205: Patty's world, página en su versión original inglesa. Así se vio en Reino Unido.



Fig. 206: Esther y su mundo, la misma página tal y como se publicó en España.

El personaje de Esther se dio a conocer, traducida al español directamente del inglés, en las páginas de la revista *Lily* (Fig. 207). Pronto pasaría a tener la suya propia que llevaría su nombre, *Esther*. Luego se editaría en *Jana*, *Pecosa* (Fig. 208), y *TBO* (Fig. 210). También fue reeditada hasta su desaparición en *Extra Lily*, *Selecciones Lily*, *Esther*, *Joyas Literarias Juveniles*, *Joyas Femeninas Selección*, *Super Joyas Femeninas* (Fig. 209), *Esther y Súper Esther*...



Fig. 207: Portada de la revista Lily.

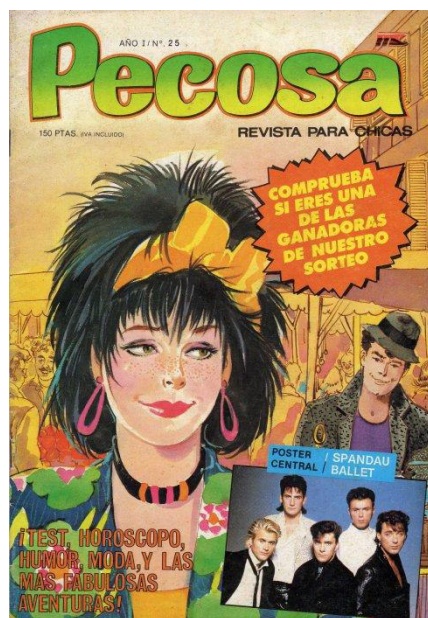


Fig. 208: Portada de Pecosa.



Fig. 209: Esther en Super Joyas Femeninas.



Fig. 210: Páginas interiores de TBO dibujadas por Purita.

Entre las obras más conocidas de Purita Campos están también *Tina* (Fig. 212), publicada en España como *Jana* (Fig. 211 y Fig. 213), y *Gina* (Fig. 214). *Tina* comenzó como un encargo (surgido a raíz del éxito de *Esther*) para una revista holandesa del mismo nombre; Purita estuvo trabajando para ella desde 1975 hasta 2008. Dibujó dos páginas semanales hasta el final y desde 1990 compaginó la entrega de las mismas con las clases de dibujo que impartía en su academia.



Fig. 211: Portada de Jana, así se llamó Tina en España, para la reedición de Glénat.



Fig. 212: Portada de Tina, nombre original con el que se conoce a Jana en Holanda.



Fig. 213: Ilustración interior de Jana.

Gina (Fig. 214) la hizo con guiones de su marido Francisco Ortega, quien los firmaba con el pseudónimo de Frank Elliot.



Fig. 214: Portada de la reedición de *Gina* de 2004.

Purita Campos es, ante todo, una gran profesional en el sentido más amplio y noble de la palabra. Reconoce su función, distingue cuál es el medio en el que se mueve, se interesa por el trabajo que realiza y lo cuida. Con un dibujo elegante y una narrativa clara y sencilla, ha conectado con un público que sigue siéndole fiel después de cuarenta años, probando así su profesionalidad y gran capacidad comunicadora. Aunque está demostrado que el elemento nostálgico influye en sus ventas actuales y que muchas de las lectoras que hoy la siguen son las mismas que lo hacían en su época dorada, sus trabajos no dejan de atraer a públicos nuevos. De ellos se desprende el profundo respeto de la artista por sus

lectores, el gusto por contarles bien la historia y por agasajarlos con unos dibujos tremendamente atractivos, llamativos y sugestivos.

Sus comienzos en el mundo de la moda son incuestionables como lo es la influencia que ésta ha tenido en sus trabajos posteriores (Fig. 215). A través de sus cómics, desarrolla una de las facetas que más le gustan sin escatimar en detalles a la hora de plasmar los más variados y fascinantes modelos. Preocupada por la estética, sus dibujos son, sobre todo, encantadores, armónicos, elegantes y bellos.



Fig. 215: Modelos varios en el interior de la revista Sissi.

El mayor éxito de su obra seguramente resida en la identificación de los lectores con los personajes. Sobre todo Esther, aunque también *Jana*, *Gina* (Fig. 216) o cualquier otra de sus protagonistas, conecta con el público, encaja con sus gustos y anhelos. En su época, lo hacía con las adolescentes, que se veían reflejadas en sus personajes, se sentían cercanas a ellos. Tenían los mismos problemas: la pubertad, el hacerse mayor, las relaciones familiares... En las historias de Esther se explican muy bien las inquietudes de las jóvenes de entonces y, además, hay un intento claro por darles solución. Siendo aventuras costumbristas y en cierta forma corales, los personajes que rodean a la protagonista completan su realidad añadiendo matices distintos y variados a sus puntos de vista, a su forma de ver y vivir la vida. Porque las historias de Esther tienen argumentos reales y verdaderos que le podrían suceder a cualquier persona, son un reflejo fiel de la manera de vivir de entonces. Y aunque la situación esté localizada en un país, por aquel entonces más avanzado que el nuestro, concretamente en Inglaterra, los tebeos de Esther demuestran una vez más que cuando una historia está bien contada, por muy localista que sea, siempre se convierte en universal.



Fig. 216: Página de una historia de Gina.

4.1. EL DIBUJO

Como todos los grandes maestros del género, Purita Campos posee un estilo propio, una manera de dibujar cuyos resultados se distinguen enseguida como suyos. Al mismo tiempo, ese estilo no es invariable, evoluciona con el paso de los años, mantiene su esencia pero se va transformando como resultado del trabajo, el esfuerzo y la experiencia.



Fig. 217: Primera página de una historieta llamada Desconfianza, publicada en una época temprana de la autora.

En sus comienzos (Fig. 217) ya se nota la ligereza en los trazos, el gusto por el detalle muy al estilo de grandes clásicos del cómic norteamericano como Stan Drake, por ejemplo. Como éste, Purita siempre dibuja mujeres bellas, atractivas, con curvas definidas pero elegantes. Por muy exuberantes que sean, sus dibujos jamás son ordinarios. Su interés por la moda que, como hemos venido

sugiriendo, la caracteriza, se refleja a través de las vestimentas, del peinado y también en las poses y posturas. Sus protagonistas parecen verdaderas modelos y la artista las retrata como tales, tanto en las portadas como en los diseños de las páginas interiores y en las historietas mismas. Salvando las distancias, se encuentran, quizás por el momento¹⁵⁸ en el que ambos desarrollaron su obra, diversos elementos en el trabajo de Purita (Fig. 218) que recuerdan al de Drake (Fig. 219). Y no solo en lo que al dibujo se refiere sino también en cuanto a los personajes y sus historias.



Fig. 218: Página interior de Can Can con dibujos de Purita.



Fig. 219: Anuncio de las historietas de Julieta Jones, del dibujante Stan Drake.

Encontramos estas similitudes en las dos páginas que acabamos de ver y, como comprobaremos más adelante, también en las propias historietas. La de la

¹⁵⁸ Los trabajos de Stan Drake son anteriores a los de Purita pero es importante señalar que existen pocos autores de cómics posteriores a él que no hayan visto su obra influenciada por la del dibujante norteamericano.

izquierda (Fig. 218), dibujada por Purita, es una característica página tres de la revista *Can Can* y la de la derecha (Fig. 219), de Stan Drake, una especie de anuncio de *Julieta Jones*. El tipo de dibujo, el trazo del mismo, la línea, la limpieza de los diseños... son comparables. También las posturas, la elegancia de la ropa, el tipo de mujeres que dibujan ambos: chicas jóvenes, esbeltas, bellas y a la moda.

En las planchas siguientes volvemos a ver estas influencias de las historietas del americano en la dibujante española en cuanto, por ejemplo, al estilo del dibujo que se muestra limpio y claro, el diseño de la página, el tipo de encuadres y viñetas, la mayoría de las veces cuadradas. La primera (Fig. 220) es una página de *Julieta Jones* de Stan Drake y las siguientes dos de las historietas románticas que Purita Campos publicó en Gran Bretaña en los años sesenta, antes de hacer *Esther y su mundo*, ambas pertenecientes a la revista *Mirabelle* (Fig. 221 y Fig. 222).





Fig. 221: Historieta de Purita en inglés publicada en 1967.



Fig. 222: Página de Mirabelle de 1963, dibujada por Purita Campos.

Otra de las inspiraciones, en este caso reconocidas por la propia artista, en el dibujo de Purita Campos son las de dos autoras que ella leía y admiraba: Pilar Blasco y Rosa Galcerán, entre otras. Otro modelo del que también se sirvió al principio fue Hugo Pratt: a la hora de dibujar las caras de los hombres utilizaba como prototipo los protagonistas diseñados por este autor clásico italiano.



Fig. 223.



Fig. 224.



Fig. 225.



Fig. 226.

Observamos el parecido de los jóvenes dibujados por Purita, en las cuatro imágenes de arriba (Fig. 223, Fig. 224, Fig. 225 y Fig. 226), y los del italiano Hugo Pratt (Fig. 227, Fig. 228 y Fig. 229), quien solía dibujarse a sí mismo (sobre todo en Corto Maltés), en las de la página siguiente. Se aprecia que todos tienen el mismo corte de cara, mandíbula prominente y cuadrada, casi siempre con hoyuelo, forma de la cabeza similar, con abundante pelo y raya al lado o flequillo levantado... Se parecen tanto de frente como de perfil. Son hombres de rasgos duros y en general varoniles.



Fig. 227.



Fig. 228: Corto Maltés.



Fig. 229.

Aunque Pili Basco (Fig. 230) tiene una manera de dibujar más infantil, más candorosa y naíf, como vemos en el ejemplo siguiente, no es raro que muchas dibujantes que comenzaron en los años en los que ella publicaba o un poco después, como es el caso de Purita, hayan visto su obra influenciada por la de ella. Como se había anticipado en el capítulo anterior en el que se estudió a esta autora y su obra, Pilar fue un referente único en su época. Con una producción importante, trabajó muchísimo durante un largo periodo de tiempo y no se centró en un único tipo de historias sino que utilizó diversos estilos. Sus dibujos estaban dotados de garra, poseían una gran fuerza, eran limpios, personales, siempre

efectivos y su trabajo se convirtió en verdadera escuela para el resto de chicas dibujantes que vinieron detrás.



Fig. 230: Última página del cuento de Blancanieves de Pili Blasco.

Vemos este toque ingenuo, parecido al de la gran maestra Pilar Blasco, en los siguientes recortes de una adaptación del clásico *Heidi* (Fig. 231 y Fig. 232), dibujada por Purita.



Fig. 231: Heidi con su abuelito.



Fig. 232: Recorte de Heidi dibujada por Purita.

Rosa Galcerán¹⁵⁹ realizaba sobre todo cuentos de hadas e historias de amor sentimentales y sensibleras. Para llevarlas a cabo se inspiró también en Pili Blasco, con quien coincidió al comienzo de su carrera en *Mis Chicas*, convirtiéndose en una de sus principales discípulas. Pero sus dibujos eran algo más relamidos, más edulcorados. Con un estilo ecléctico y almibarado, se adecuaba al tipo de historias que realizaba, situadas casi siempre en reinos fabulosos atemporales cargados de sentimentalismo y fantasía. Lo importante de sus personajes, sobre todo los femeninos, era su gran bondad, que se manifestaba en abnegación y respeto, y cuyo objetivo final no era otro que el matrimonio. Purita Campos hizo lo mismo en sus comienzos, dibujó muchas historias románticas para las editoriales británicas. A continuación mostramos algunos de los trabajos de Galcerán, uno interior (Fig. 233) y dos portadas de *Azucena* (Fig. 234 y Fig. 235), revista de cuentos de hadas creada por ella y para la que realizó la mayoría de su obra, comparándolos con los de Purita en una

¹⁵⁹ Rosá Galcerán (véase [pág. 579](#)) nació en 1917 y todavía vive. Con 97 años es de las dibujantes españolas vivas más longeva, si no la que más. La Asociación de Autoras de Cómic (AAC) le concedió el Premio de Honor 2014 en reconocimiento a su carrera.

historia romántica titulada *Las alas de la ilusión* (Fig. 236) y en otra posterior, *La Princesita Rosarín* (Fig. 237):



Fig. 233: Página de una historia romántica dibujada por Rosa Galcerán.



Fig. 234: Portada de Rosa Galcerán.



Fig. 235: Portada de la colección Azucena dibujada por Rosa Galcerán.



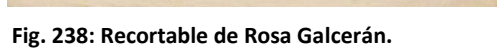




Fig. 241: Página de una historia de Rosa Galcerán muy similar a la anterior de Purita Campos.

En la página anterior, dos recortables de Purita (Fig. 239) y Rosa Galcerán (Fig. 238), respectivamente, y a continuación dos planchas distintas, una perteneciente a cada autora, con una forma de dibujo, planificación y desarrollo muy similar, vertical la de Purita Campos para la revista *Sissi* (Fig. 240) y horizontal la de Galcerán (Fig. 241). Vemos el parecido en las caras, el pelo, la vestimenta, el entorno, la planificación, las viñetas...



Fig. 242: Portada de Rosa Galcerán.



Fig. 243: Portada de Rosa Galcerán.



Fig. 244: Portada de Purita Campos.



Fig. 245: Portada de Purita Campos.

Durante años Purita dibujó portadas, tanto en sus comienzos como en la etapa más tardía de Esther (Fig. 248, Fig. 249, Fig. 250, Fig. 251 y Fig. 252), Gina

y *Jana* (Fig. 246 y Fig. 247) lo que sorprendentemente no la arrastró nunca hacia la repetición. Su imaginación y su gusto a la hora de llevarlas a cabo son dignos de admiración. Dominadas por colores vivos que transmiten proximidad y alegría, se diría que son acarameladas aunque sin llegar a hacerse empalagosas y sentimentales pero sin caer en la cursilería. Las pintaba casi siempre con acrílico, que no se estropeaba a la hora de enviarlas. Para hacerlas, solía basarse en imágenes reales. Las dos anteriores de *Sissi* (Fig. 244 y Fig. 245) son de los inicios de su carrera, observamos que son muy parecidas a las que están por encima, pertenecientes a la última época de su precursora Rosa Galcerán (Fig. 242 y Fig. 243), no solo por el estilo de las protagonistas y el tipo de dibujo: dulce, de trazo suave, con las facciones de los personajes similares, pelo parecido, etc., sino también por su composición: dos mujeres en primer plano o plano medio con algún otro personaje al fondo, en plano americano o general e incluso por el llamativo y brillante colorido.

Purita comenta¹⁶⁰ estos trabajos de portada, imprescindibles en todo tebeo ya que significan su carta de presentación:

En las portadas sólo querían primeros planos. Estuve mucho tiempo dibujando una portada semanal en la que podía hacer lo que quisiera mientras fuese un primer plano. Muchos artistas me decían que ya no sabrían qué hacer, pero yo sí. Si en las revistas de moda siempre ponen un primer plano de una modelo, ¿por qué no voy a poder yo? Los copiaba de personas que conocía, o de artistas de cine, o de modelos; siempre hay un motivo. Arrancaba hojas donde veía caras que me podían interesar. Me gustaba mucho hacerlas y aprendí mucho. Cuando me dediqué a la pintura, después de haber dibujado tantas portadas, me ayudó muchísimo.

¹⁶⁰ Declaraciones recogidas de su charla/presentación en el Salón del Cómic del Principado de Asturias de 2002.

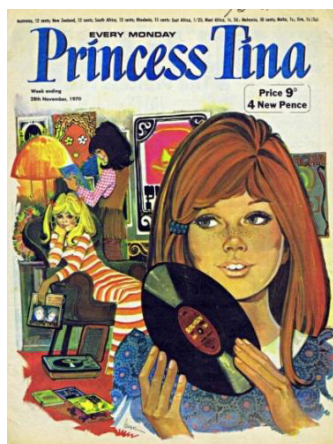


Fig. 246: Portada realizada para el extranjero, perteneciente a la revista Princess Tina.



Fig. 247: Portada española de Jana.

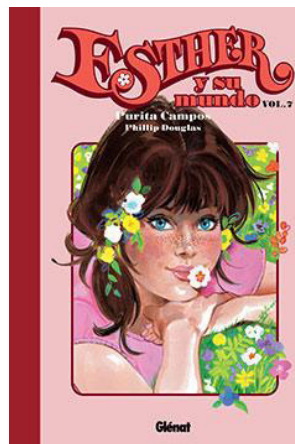


Fig. 248: Portada de Esther publicada recientemente en España.

Desde comienzos de su carrera como historietista, las portadas marcarían un elemento distintivo en su trayectoria, ya que suponían una parte muy importante de su trabajo. Seguiría haciéndolas siempre con Esther como protagonista para todas las revistas en las que se publicó, tanto dentro como fuera de España. Estas ilustraciones de cubiertas estaban realizadas a todo color y era la propia Purita la que lo aplicaba directamente. Ella siempre se ha considerado mejor con el color que con el lápiz, quizás el hecho de haber tenido que dedicarse tantos años a la pintura la ha llevado a pensar, equivocadamente, que es mejor ilustradora que dibujante. El conjunto de argumentos expuestos al respecto fundamentan la afirmación de que sus portadas son una especie de mezcla entre pintura y cómic, auténticos cuadros de pequeño formato que, como ya se ha dicho, coloreaba de distintas formas dependiendo de las necesidades del momento: a *gouache*, acuarela, óleo (en menos ocasiones) y sobre todo con acrílico, material muy resistente que le facilitaba el transporte, muy útil a la hora de enviarlas al extranjero.

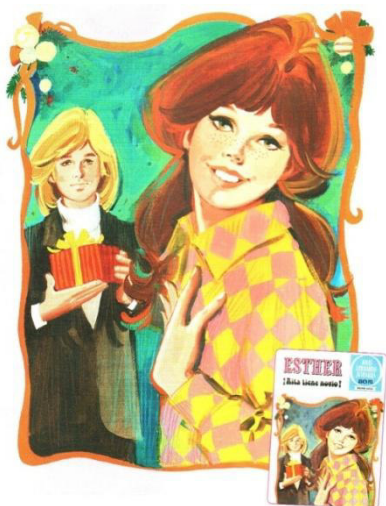


Fig. 249.

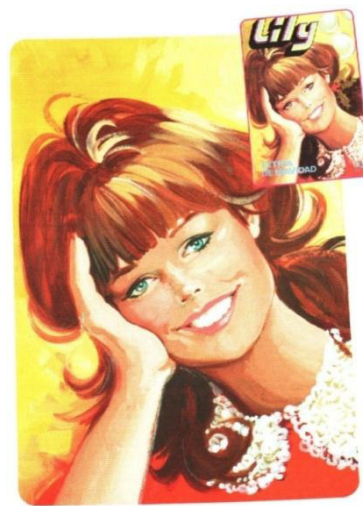


Fig. 250.

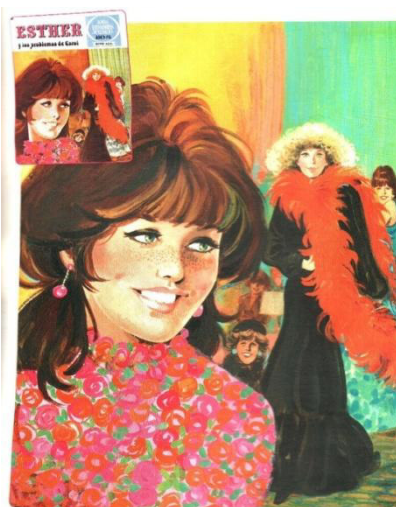


Fig. 251.

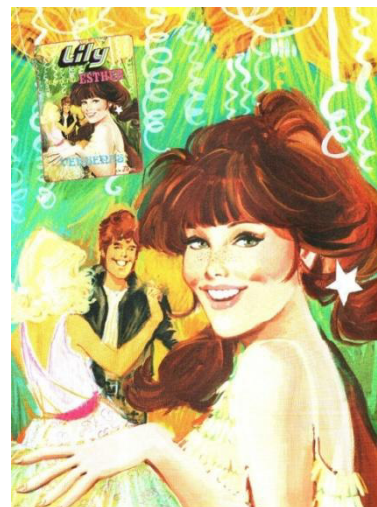


Fig. 252.

En *Las nuevas aventuras de Esther*, el dibujo de Purita ha evolucionado también en cuanto a referentes. Cuenta con influencias con las que, aún apuntando a un autor que fue uno de los representantes más destacado del cómic europeo de vanguardia en los sesenta y setenta, intenta otorgar a su dibujo un

toque más moderno y rompedor. En realidad lo es con respecto a sus trabajos anteriores, sobre todo si lo comparamos con el estilo al que la artista nos tenía acostumbrados. En concreto vemos algunas viñetas, incluso páginas enteras, muy en la línea del clásico italiano Guido Crepax, conocido sobre todo por su personaje erótico *Valentina* (Fig. 254 y Fig. 256). La ausencia de palabras y la sensualidad que Purita introduce en estos nuevos trabajos (Fig. 253 y Fig. 255), están claramente inspirados en él.



Fig. 253: Recorte de *Las nuevas aventuras de Esther*.



Fig. 254: Viñetas de *Valentina*.



Fig. 255: Página perteneciente a Las nuevas aventuras de Esther.



Fig. 256: Página de Valentina.

Pero Purita Campos suele puntualizar que su fuente de inspiración, más que otros autores de cómics o pintores, es el cine. Muchos personajes suyos, recuerdan a actrices famosas. El cine le gusta como espectadora y por ello utiliza lo que ve en la gran pantalla en sus trabajos. Para dibujar a Esther, por ejemplo, siempre se ha dicho que tomó como referencia a Brigitte Bardot (Fig. 258 y Fig. 259), aunque podría ser la mezcla de unas cuantas estrellas. Sus maneras son de Audrey Hepburn (Fig. 262), quizás por la ropa, de la que la actriz fue un referente, por los diseños y el estilismo de la época.



Fig. 257.



Fig. 258: Brigitte Bardot.



Fig. 259: Imagen de B. B.



Fig. 260.



Fig. 261.



Fig. 262: Audrey Hepburn.

Tanto en Esther como en la mayoría de sus historietas sucede lo mismo, son una clara muestra del clásico dibujo de aquellas historias que, menospreciándolas, se consideraban "para mujeres", "para chicas" o eran clasificadas dentro de la categoría de "cuentos de hadas" para niñas, en los que los detalles están muy cuidados, sobre todo en los personajes. La forma de vestir es muy importante, también sus peinados y su aspecto físico. Los protagonistas están estudiados y representados de forma que, siendo expresivos y realistas en todo momento tanto en sus gestos como en sus movimientos, no varían demasiado de unas viñetas a otras con lo que el lector está siempre bien situado, no se pierde. Son dibujos bellos, de líneas claras y definidas, gráciles y sutiles. Se nota el gusto de la autora por la belleza, esto lo vemos en todos sus trabajos sin excepción, tanto al principio de su carrera como más adelante, en las historias románticas, en los cuentos... En cualquier diseño mostrado a lo largo de este capítulo podemos comprobarlo, por ejemplo en las historietas británicas (*Fig. 264 y Fig. 265*) plasmadas a continuación.

Es muy importante señalar que estas caras guapas y cuerpos esbeltos que dibuja Purita, no son fruto de la improvisación o la experimentación. La artista sabe cuál es el medio al que se dedica y cómo desenvolverse en él. Es una gran conocedora de la anatomía humana y por ello solo traslada al papel individuos proporcionados con cuerpos armónicos y extremidades equilibradas (*Fig. 263*), algo imprescindible a la hora de demostrar su dominio del dibujo y ayudar a la correcta situación y entendimiento por parte del lector. Consigue así un resultado a la vez estético y funcional.



Fig. 263: Viñeta holandesa de Tina (Jana).



Fig. 264: Historieta realizada en 1963 para el mercado británico.



Fig. 265: Historieta publicada en la revista Mandy y Judy en los años noventa.

El entorno en el que se mueven los personajes también es importante, está correctamente plasmado y se distingue perfectamente lo que se está mostrando, aunque cabría señalar que no es tan detallado y quizás está menos cuidado que los protagonistas. Purita parece más interesada por el aspecto físico, por la ropa, los peinados y las posturas, es decir, por la forma de presentar a las personas en la página. Hay veces que los fondos incluso desaparecen, sobre todo porque abundan los primeros planos y los planos medios y porque la acción y el diálogo se muestran más importantes, destacan por encima de todo lo demás. Da la impresión de que con mostrar lo imprescindible para situar al lector, para que no se pierda en la narración, es suficiente, no necesita reflejar al milímetro cada elemento del mobiliario o del paisaje. En las dos páginas siguientes (Fig. 266 y Fig. 267), se distingue de manera clara cuando están en el campo o en un interior,

con unos pocos trazos bien ejecutados que definen el ambiente (una pared, una puerta, un árbol, un coche...), sitúa competentemente la acción. En los casos en los que Esther, o cualquier otro protagonista, ocupa toda la viñeta, por citar un ejemplo, ni siquiera se molesta en rellenar los fondos (Fig. 267), lo que parece un recurso muy útil si lo que le interesa es precisamente acentuar su presencia, otorgarles más importancia.



Fig. 266: Página de Esther publicada en España en los años setenta.



Fig. 267: Página de Esther y su mundo perteneciente a la primera edición española de Bruguera.

Pero hay que tener en cuenta que en numerosas ocasiones, si los ambientes no se perciben, se debe sobre todo a un problema de impresión. La calidad de las ediciones de Bruguera¹⁶¹ era muy mala, se cuidaban más bien poco este tipo de detalles. Motivo por el que no se puede cargar la culpa sobre la autora ya que muchas veces lo que hay por detrás de los protagonistas quedaba cubierto con la aplicación del color. Purita Campos no coloreaba sus dibujos, los entregaba en blanco y negro y así eran publicados en Inglaterra. Solo ocasionalmente hizo alguna página en color directo. Era Bruguera la que los editaba en España a todo color y el producto resultante carece del mínimo sentido estético, en vez de ayudar, entorpece la narración. Los colores se daban sin ningún tacto, para rellenar. Eran aplicados con máquinas que, más que mejorar el resultado, daban un aspecto mucho más sucio, emborronado y menos atractivo. Pero la idea que se tenía era que los cómics coloreados vendían más que los de blanco y negro. Sucedió (y sigue ocurriendo) con la mayoría de los cómics¹⁶². Los tebeos de Esther son coloridos, eso no se puede negar, llaman la atención tanto por la cantidad de tonos utilizados como por la estridencia de los mismos. Pero el uso de estos no acompaña ni complementa el relato. No hay más que echar un vistazo rápido a cualquiera de las páginas, para comprobar el sinsentido en cuanto a la aplicación del color. Una pared, por ejemplo, cambia de tonalidad de una viñeta a otra (*Fig. 267 y Fig. 268*), es tan pronto verde como rosada, morada o azul. No digamos de una página a la siguiente. Incluso las caras, algunas veces, tienen colores extraños (*Fig. 268*).

¹⁶¹ La editorial no solo cambiaba o eliminaba los fondos, a veces también añadía o suprimía personajes e incluso incorporaba páginas que no estaban dibujadas por Purita sino por aprendices que tenían en nómina. Las historias de Purita se volvían a publicar en antologías, recopilatorios, especiales... se reordenaban para editarlas en nuevas revistas y tebeos y que parecieran distintas, las planchas se remontaban y recortaban adaptándolas a distintos formatos. La política editorial de Bruguera hacía todo tipo de barbaridades con tal de sacar dinero como fuera y a costa de lo que fuera, sobre todo del trabajo y prestigio de los dibujantes que tenía en nómina.

¹⁶² Lo mismo sucede con el cine, hoy en día es prácticamente imposible rodar y estrenar una película en blanco y negro.



Fig. 268: Impresión a color de Bruguera. La última viñeta presenta una cara verde.



Fig. 269: Aquí las paredes cambian de color de una viñeta a otra. El cielo tan pronto es rosa como azul.

En las dos planchas anteriores (Fig. 268 y Fig. 269), se muestra el absurdo uso del color¹⁶³. En la de la izquierda, hay una enfermera que no se sabe si es blanca o negra, otra tiene la cara verde. Los fondos son cambiantes: blanco, amarillo, azul, verde, rosa... las paredes pasan por toda la gama. En la de la derecha ocurre algo parecido, lo más absurdo es que cuando están al aire libre, el cielo es rosa o amarillo y la nieve azul.

Sin embargo, en una página más moderna de *Las nuevas aventuras de Esther* (Fig. 270), realizada veinte años después, descubrimos como los fondos están mucho más cuidados, son detallados y precisos, el entorno está claramente

¹⁶³ Hoy en día, vistos con la distancia que otorga el paso del tiempo, esta forma un tanto *kitsch* de aplicar el color se ha convertido en un elemento definitorio del trabajo de Purita y más concretamente de los tebeos de Esther. Lo que en realidad era un fallo, una dejadez de la editorial, podría verse hoy como una característica distintiva y, en cierta forma, interesante, curiosa.

definido, lo que ayuda notablemente al lector a la hora de situarse. Lo mismo ocurre con los colores, cuya aplicación, esta vez hecha directamente por la propia Purita, no tiene nada que ver con las historias de los años setenta y ochenta.



Fig. 270: Página de Las nuevas aventuras de Esther.

En estas nuevas aventuras, Purita combina momentos del pasado con la actualidad para que el lector entienda cómo evoluciona la protagonista y los personajes de su entorno en los años que estuvieron ausentes. Para ello, vuelve a dibujar los antiguos y los mezcla con los nuevos, a veces en página completa y otras con viñetas intercaladas (*Fig. 271*), intentando conservar en los primeros el estilo del trazo, el diseño, el dibujo, el color e incluso la rotulación de la época Bruguera, como vemos en la página siguiente, donde las cinco primeras viñetas corresponden al momento presente de los protagonistas, y las tres últimas son un recuerdo insertado del pasado.



Fig. 271: En esta página, Purita intercala viñetas que representan el presente con otras que son un *flash-back*.

Una peculiaridad que debe ser destacada en estos tebeos es el protagonismo absoluto de Esther¹⁶⁴. Está presente prácticamente en cada dibujo, en cada viñeta. Su rostro pecoso y angelical no sólo suele encabezar en primer plano cada nueva página (Fig. 272), sino que aparece, de frente o de perfil, en todo momento. Es la protagonista absoluta.

¹⁶⁴ Sobre todo en *Esther y su mundo*, en *Las nuevas aventuras de Esther* ya no se cumple de forma tan estricta esta máxima, al menos en lo referente a los encabezamientos de página.



Fig. 272: Esther presenta en primer plano lo que va a pasar.

Con el paso de los años, a través de Esther se va desvelando la evolución en el dibujo de Purita Campos de manera clara y evidente. Los diseños de los años setenta (Fig. 273 y Fig. 275) son más precisos, más cerrados, con una línea más acabada y más gruesa, quizás algo torpe, lo que imprime un aspecto un poco más tosco al conjunto. En los años ochenta (Fig. 274 y Fig. 276) el dibujo se hace más suelto y refinado, más elegante y ligero, da la sensación de que a la autora le cuesta menos trabajo realizarlo, que lo hace con mayor facilidad. La línea se vuelve más fina y ágil, fluye mejor, producto sin duda de la experiencia y de la seguridad que la artista ha ido adquiriendo con el trabajo de tantos años.



Fig. 273: Página de los primeros tiempos de Esther y su mundo, años setenta.



Fig. 274: Esta página es de unos años después, pertenece a la década de los ochenta.

Esta evolución también afectó al aspecto físico de la protagonista a pesar de que su edad permaneció invariable, no pasó de los trece años en las casi dos décadas que duró la serie. La Esther de los años setenta es más aniñada, más infantil, sus facciones son redondeadas, los ojos ovalados y grandes. Su cuerpo todavía no está desarrollado, no tiene formas, en general no aparenta más de doce o trece años, incluso algo menos. En cambio, la de los ochenta tiene los rasgos más afinados, los ojos más rasgados y una sonrisa pícaro. Su aspecto es el de una adolescente que bien pudiera tener quince o hasta dieciocho años, parece ya una mujer. Su cuerpo es más esbelto y aunque no es exuberante, se lo aprecia más torneado, a veces incluso sexy. Ya vimos la diferencia entre los dibujos anteriores (Fig. 273 y Fig. 274) y ahora volvemos a apreciarlos entre los de los siguientes (Fig. 275 y Fig. 276). En ambos casos las páginas presentadas a la

izquierda (Fig. 273 y Fig. 275) son de la primera década y las de la derecha (Fig. 274 y Fig. 276) de la segunda.



Fig. 275: Primera época de Esther.



Fig. 276: Esther en los años ochenta, con un estilo más maduro.

En las nuevas aventuras publicadas veinte años después (Fig. 270, Fig. 271 y Fig. 277), la diferencia es aún mayor. Destaca la sencillez del dibujo que se vuelve más rápido, más veloz, mucho menos detallista. El contorno de los personajes no está tan definido o encuadrado como en las dos épocas anteriores, a veces parece que se confunde con el fondo, es como si se difuminara un poco, no está tan delimitado. Como contrapunto, el conjunto del dibujo es algo más relamido y se descubren en él algunos momentos que resultan incluso afeminados, ha perdido la frescura y la ingenuidad del principio. Ya no tiene

aquella tosquedad que lo hacía tan especial. Siendo menos rudimentario u ordinario, posee menos fuerza. Esther es ya una mujer hecha y derecha de treinta y cinco años, su pelo ha cambiado, ahora lo lleva suelto y es castaño en vez de negro (en esto también se ha suavizado), y lo mismo ocurre con sus facciones que están adaptadas a su edad. Además, el uso del color es radicalmente opuesto, más estudiado y esmerado, se nota que ahora sí ha sido aplicado por la autora, quien utiliza sobre todo tonalidades pastel que son mucho más suaves y ligeras. Los matices surgen gracias al uso de la acuarela. Los colores ya no son planos y chillones, son elegantes, completan y enriquecen el dibujo, están dotados de profundidad y volumen. La iluminación, conseguida gracias al color, añade personalidad, le da una apariencia más propia a cada personaje, a cada ambiente, viñeta y también al conjunto de la página. Purita consigue una apariencia especial y diferenciadora que le imprime una dimensión bastante distinta a la que nos tenía acostumbrados, mostrando su profesionalidad, sus muchos años dedicados a la pintura y que ahora utiliza hábilmente a la hora de usar el color.



Fig. 277: Página de la última época del personaje en la actualidad.

4.2. LAS HISTORIAS

En Esther, partiendo de la existencia de una niña de trece años que acaba de entrar en la pubertad, se muestra no sólo el mundo que la rodea, sino también su forma de ser y pensar, su especial manera, que es como la de cualquier otra adolescente, de ver la vida. Los aspectos psicológicos son muy importantes para el desarrollo de la historia, tanto en la protagonista como en el resto de personajes que se mueven a su alrededor. Sus vivencias son similares a las del resto de chicas de su misma condición, sus problemas y pensamientos también. Se preocupa por los estudios, por su familia (*Fig. 278*), por los contratiempos que le suceden a su madre, se pelea continuamente con su hermana...



Fig. 278: En este ejemplo del principio de la serie, Esther recuerda a su padre fallecido por una foto y, como cualquier niña de su edad, tiene problemas con su madre por contestar.

Le interesa la moda sobremanera, tiene una amiga que la apoya y otra que la envidia y le hace la vida imposible. Está enamorada de su mejor amigo (*Fig. 278 y Fig. 279*), el chico más popular de la escuela, y se debate entre su amistad y su amor por él, sentimiento que, para su desgracia, no es correspondido.



Fig. 279: Esther está enamorada de Juanito.



Fig. 280: Esther, como cualquier adolescente, tiene dudas a la hora de tomar decisiones.

Las aventuras en las que se ve envuelta Esther, que muchas veces no tienen que ver con ella sino con las personas que viven a su alrededor (amigos, familiares, vecinos...), ya que se trata de una narración coral, no siempre acaban bien. Eso es lo que hace al personaje y sus andanzas, al cómic en sí mismo, más cercano, más tangible, pegado a la realidad. Porque los relatos de Esther emulan a la vida real, en la que se presentan situaciones tanto buenas como malas. Cada episodio de *Esther y su mundo* es una aventura y está lleno de giros inesperados, oportunidades que surgen y otras que se van, conflictos por resolver, dudas (Fig. 280), reflexiones, temores... A lo largo de la colección, a Esther le pasa y hace de todo: tiene amnesia, es secuestrada, se fuga de casa, se convierte en modelo, hace de *majorette*, es patinadora profesional, enfermera en sus ratos libres, viaja por Europa o prueba el mundo de la interpretación, entre otras muchas cosas.

En los primeros episodios ya se aclara que Esther no tiene padre, lo que marca desde el comienzo el espíritu, la esencia de lo que se nos va a ir relatando en los siguientes. La figura paterna se muestra en fotografías (Fig. 278), Esther y

su hermana lo tienen siempre muy presente, piensan y hablan constantemente de él (*Fig. 281*), incluso influye en sus decisiones a pesar de no aparecer nunca como personaje. Esther se siente incomprendida, y no sólo en su casa, por su hermana y su madre, sino también muchas veces por sus amigos. Juanito, el amor de su vida, no la quiere y no todos los que pululan a su alrededor la entienden. Algunos la envidian y le hacen la vida muy complicada.



Fig. 281: Esther no puede evitar acordarse de su padre.

En Esther se presentan diversas historias multifacéticas, con situaciones que cualquier lector puede entender perfectamente y sentirse identificado con ellas. Es un cómic más bien tradicionalista en el sentido más positivo del término y que podría clasificarse dentro del género costumbrista, quizás en el melodrama, ya que posee emotividad, emoción, drama y mucho sentimiento.

Como venimos señalando, el trabajo de *Esther y su mundo* estaba hecho para Inglaterra¹⁶⁵, las historias se publicaron allí como *Patty's world*, escritas por el guionista británico Philip Douglas. Purita, siendo una mujer moderna, avanzada para la época, que había viajado a Inglaterra y visitado Londres, supo cómo trasladar la esencia del personaje y su entorno al papel. De todas formas, no dejó de documentarse sobre la vida de aquel país, y mantuvo una relación estrecha con el guionista, con quien intercambiaba ideas y a quien aportaba opiniones. Douglas siempre le dio a la artista completa libertad para cambiar cosas. Según Purita¹⁶⁶, la mayoría de los planteamientos del escritor se los sugería su mujer, ella era la que le daba las pautas básicas que luego él desarrollaba.

Aunque Esther es una niña inglesa, podía haber sido de cualquier otro lugar del mundo ya que los temas tratados en sus aventuras son universales. Varía el decorado, la indumentaria, los lugares, pero los sucesos acontecidos son perfectamente extrapolables a España o a cualquier otro país. Por citar un ejemplo, como representación de otras muchas ideas que aparecen desarrolladas en la saga, el padrastro de Esther es un sargento de policía inglés, un *bobby*, que va vestido con el uniforme típico que utilizan los agentes de aquel país (*Fig. 282*). Pero el fondo de la trama que gira en torno a él va más allá de su vestimenta, lo que en realidad preocupa y se retrata en cada momento es la posición que ocupa en la familia, su relación con la madre de Esther, con su hermana y con ella misma.

¹⁶⁵ Fue un encargo de la editorial IPC y se publicó en la revista *Princess Tina*, a partir de 1971, para la que la autora llevaba un tiempo dibujando portadas e ilustraciones. En España comenzaría a venderse tres años después, en el 74.

¹⁶⁶ Lo menciona en todas sus entrevistas, siempre que le preguntan por los guiones.



Fig. 282: En este ejemplo queda reflejada la relación de Esther con su padrastro.

Quizás por eso los cómics de Esther conectaron tanto, porque tratan argumentos generales que afectaban a todos por igual sin importar la sociedad a la que se pertenezca. Las modas cambian, los lugares también, pero los sentimientos no lo hacen, son siempre los mismos y todo el mundo los comparte. La ilustradora catalana supo, a través de sus diseños, establecer una relación directa y cercana con su público. Las lectoras españolas sienten, sufren, ríen y se ilusionan con la vida de una chica inglesa que vive una realidad diferente, lejana y puede que algo idealizada. Para el romanticismo siempre hay sitio, sobre todo cuando vives en un país gris y cerrado como era la España de aquellas décadas. Nunca está de más refugiarse en él trasladándose, en el caso que nos ocupa a través de la historieta, a sociedades más avanzadas, descubriendo las diferencias y, de alguna forma, viviéndolas como propias.

Purita, en una entrevista¹⁶⁷ concedida a la ONCE con motivo de una campaña sobre la esclerosis múltiple en la que colaboró, no encuentra diferencias entre el gusto de las adolescentes extranjeras y las españolas:

Asombrosamente es casi idéntico, tienen las mismas ilusiones, las mismas maneras de ser, de comportarse con la familia... Al principio, la Esther inglesa aportaba algo diferente que era poder salir por la noche; ella, por las circunstancias políticas de su país, tan distinto al nuestro a finales de los 70, tenía más libertad, vestía de una manera distinta, pero ahora ya nos hemos unificado de tal manera que apenas hay distinciones. Lo que es igual es el sentimiento, la manera de ser, eso no tiene que ver con las modas ni nada, los problemas de adaptación de las adolescentes, los líos con los amigos, son iguales, no varían, da igual en qué país europeo nazcas.

Actualmente, en *Las nuevas aventuras de Esther* (Fig. 283), con guión de Carlos Portela¹⁶⁸, Esther ha crecido, tiene treinta y cinco años. Es más madura pero en esencia sigue siendo la misma.



Fig. 283: Las nuevas aventuras de Esther

¹⁶⁷ ONCE. "Purita Campos, ilustradora". Esther Peñas, 2008, <<http://www.once.es/new/sala-de-prensa/publicaciones-y-documentos/Perfiles/anteriores/2008/Perfiles-240/entrevista2>>, (consulta realizada el 22 de septiembre de 2014)

¹⁶⁸ El guionista conocía el personaje de Esther porque sus tres hermanas compraban sus tebeos y él los leía.

Quizás el enganche de las lectoras en lo referente a esta nueva etapa tenga mucho que ver con la nostalgia, las que leían Esther en la adolescencia no quieren perderse qué le ocurre años después a su protagonista favorita. Pero ahora sus historias se han adaptado a la realidad de hoy, están más conectadas con el mundo actual: Esther es una madre separada con una hija adolescente y se han incluido momentos románticos (Fig. 285) no exentos de cierto erotismo (Fig. 284). El personaje está más sexualizado, se habla de sus problemas laborales y también de sus amores, pero de forma distinta a como se hacía antaño, intentando seguir el estilo de series¹⁶⁹ como *Sexo en Nueva York* o *Mujeres desesperadas*. El vacío temporal que quedó sin desarrollar al terminar la serie en los ochenta, se explica en las nuevas aventuras mediante *flash-backs* (Fig. 286), según los autores hubiera quedado raro no mencionar qué ocurrió en todo este tiempo en que el personaje dejó de existir.

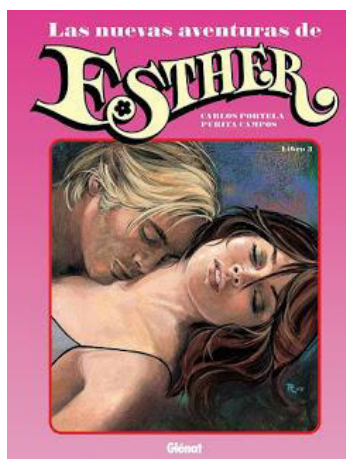


Fig. 284.

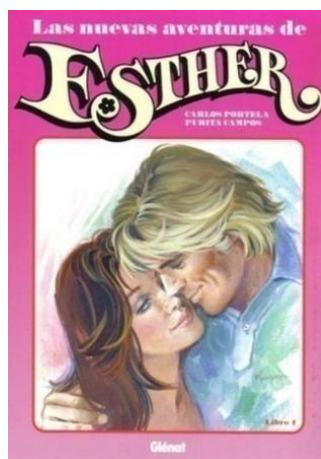


Fig. 285.

¹⁶⁹ Son dos series norteamericanas con público objetivo mayoritariamente femenino. Ambas son comedias de situación con elementos dramáticos que abordan problemas socialmente relevantes como el papel de la mujer en la sociedad actual. Las mujeres que presentan están entre los treinta y los cuarenta años y son modernas (independientes, trabajadoras, casadas, separadas, solteras...), elegantes, a la moda y, normalmente, van en busca del amor. *Sexo en Nueva York* se emitió de 1998 a 2004 y tuvo también dos versiones cinematográficas. *Mujeres desesperadas* se vio en España más recientemente, entre 2004 y 2012 y en sus historias se incluye también un elemento misterioso combinándolo con el drama, la comedia, la sátira y el estilo de las telenovelas.



Fig. 286: Los *flash-backs* ayudan al espectador a recordar qué ocurrió en el pasado y rellenan los vacíos dejados por los años en que Esther no se publicó.

Aunque a Purita Campos no le gusta reconocer influencias en su trabajo, *Esther y su mundo* tenía muchos elementos comunes con las historietas de *Julieta Jones*. Y no sólo en cuanto al dibujo (véase 4.1., [pág. 210](#)) de la artista sino también en lo referente a los guiones. Lo cierto es que hay pocos autores de la época que no se hayan inspirado en el trabajo del norteamericano Stan Drake y su guionista Elliot Caplin, sus tebeos eran todo un precedente para sus coetáneos europeos e incluso para las generaciones venideras. Si el guionista de Esther,

Philip Douglas, no siguió directamente a sus compañeros americanos de profesión, es evidente que como poco los tuvo en cuenta. Si tomamos como ejemplo a sus protagonistas, no se puede negar que tienen mucho que ver: Esther es una niña morena, aplicada y preocupada por su mundo, que tiene una hermana rubia (mayor que ella), que le hace la vida imposible. Las dos están todo el día peleando, no se entienden. Julieta es una joven morena, responsable y que cuida de su familia, que tiene una hermana rubia (en este caso más pequeña) que como en Esther, se lleva muy mal con ella y que es mucho más alocada. Julieta, también se pelea continuamente con su hermana (*Fig. 287*). Esther y su hermana viven con su madre viuda. Julieta y la suya con su padre viudo. En ambos casos, están preocupadas por el futuro, el amor, los sentimientos y las relaciones familiares. Esther está muy pendiente de la moda, le gusta y la sigue. A Julieta también le gusta la moda e incluso llega a abrir una tienda de sombreros.



Fig. 287: Julieta y Eva, como Esther y Carol, no se entienden.

En la viñeta anterior (*Fig. 287*) vemos una escena de *Julieta Jones* en la que Julieta discute con su hermana Eva. En la siguiente, Esther riñe con la suya (*Fig. 288*), Carol. En ambos casos las protagonistas, Julieta y Esther, respectivamente, ostentan el papel de hermanas responsables.



Fig. 288: Esther recrimina a Carol su comportamiento.

Más coincidencias entre las historias de *Esther y su mundo* y *Julieta Jones*:

Julieta Jones se tituló en Estados Unidos *The heart of Julieta Jones* (El corazón de Julieta Jones) y se publicó como tiras de prensa en los periódicos. Aunque en América era seguida por todo tipo de públicos, su difusión en los diarios lo facilitaba, en nuestro país sus lectoras eran casi exclusivamente mujeres. En España se editó en cuadernillos que reunían varias tiras por página, con un diseño y estilo cercano al clásico "cuento de hadas" que estaba dirigido a las mujeres. La acción transcurre en la pequeña localidad de Devon, donde vive la familia protagonista y la tensión dramática se consigue mediante la interacción de dos personajes totalmente opuestos y diferentes: la heroína y su hermana pequeña. Su anciano padre, viudo, también juega un papel importante dentro de las historias. Es un melodrama clásico en el que se cuenta la historia de una familia y las vicisitudes por las que tienen que pasar a lo largo de su existencia. Las penurias económicas de los Jones son un tema recurrente en las tiras, así como los devaneos amorosos de las protagonistas.

Esther y su mundo comenzó a publicarse en Inglaterra con el título de *Patty's world* (El mundo de Patty). La protagonista es Esther y vive en una pequeña localidad del sur de Inglaterra, Southampton y el estilo de las historias que presenta también es el del típico "cuento de hadas" o "para niñas", aunque no siga estrictamente las reglas¹⁷⁰ del mismo, leído sobre todo por mujeres. Es un melodrama clásico en el que se cuenta la historia de una familia a través del punto de vista de la hija pequeña, Esther. Los problemas económicos salen igualmente a colación en los tebeos de Esther; su padrastro es despedido de su trabajo y su situación es bastante precaria. Hay quien define *Julieta Jones* como un "culebrón", lo mismo ocurre con las historias de Esther. No deja de ser cierto que en ambos casos se exageran los elementos dramáticos, las dos están cargadas de emociones, sentimientos y, como todo drama, tienen momentos en los que se intenta provocar la lágrima. Pero no sería justo otorgarles esa denominación en términos despectivos, muy al contrario, debería tomarse desde su lado más positivo. Se trata de dos obras que (salvando las evidentes distancias entre ambas) no sólo enganchan sino que, en cierta forma sus argumentos consiguen que el lector pueda reconciliarse con el ser humano en sus múltiples facetas. Un tanto afectadas en ocasiones, aunque nunca ñoñas, también son encantadoras y adictivas, además de elegantes. Quizás no se pueda estar de acuerdo siempre con lo que relatan, pero su intento por profundizar en la psicología de los personajes y en algunas problemáticas sociales de la época y el mundo que describen, es digno de tener en cuenta. Las dos poseen todo el sabor de las tragicomedias clásicas y muestran a la perfección el espíritu cotidiano y doméstico que intentan reflejar. Vemos dos ejemplos de lo citado en ambos cómics, en la Fig. 289 perteneciente a *Julieta Jones* y en la Fig. 290 a *Esther y su mundo*.

¹⁷⁰ Se trata más bien de una revisión bastante libre de estos cuentos, con corte más costumbrista, en la que ni los personajes ni las situaciones que se presentan son tan extremos. Las historias de Esther están más pegadas a la realidad y no cuentan obligatoriamente con final feliz. Esta denominación se utiliza más bien por el público al que están destinados estos tebeos: las mujeres.



Fig. 289: Julieta discute con su hermana Eva porque le recuerda que tiene que estudiar para un examen cuando ella quiere ir a una fiesta. Como vemos en el ejemplo, Julieta siempre se muestra como la hermana más responsable, Eva, por el contrario, es más alocada y vive el momento. El padre, abrumado por las circunstancias, deja que Julieta lleve las riendas de la familia.



Fig. 290: La vida familiar se refleja en esta escena. Por un lado, Carol no se adapta a su nueva condición de casada y pide consejo a su madre. Por otro, Esther sigue sin olvidar a su padre.

El guión escrito por Elliot Caplin en Julieta Jones, como también ocurre con el de Philip Douglas en Esther, sin detenerse en las diferencias, es deliciosamente humanista y posee un sentido del humor sutil e inteligente. Las reflexiones de algunos de sus personajes adquieren toques impregnados de lirismo y cada elegante giro de las conversaciones está matizado con bonitos detalles cargados de sensibilidad e inteligencia. Algunas situaciones pueden asombrar al lector actual, ya que muestran momentos conservadores de la historia norteamericana, pero era sólo un reflejo inevitable de la época en que se

publicaban. En general su guión dota a la historia de una profundidad y una visión moderna que la aleja de las narraciones más moralistas de la época. En *Esther* sucede algo parecido, habiendo sido creada para el mercado británico y presentando situaciones de los años setenta y ochenta de aquel país, no se hace para nada ajeno al público español, no ocurría en los tiempos de su publicación ni tampoco ahora, bastantes años después.

El amor no correspondido, el matrimonio de Julieta, el deseo de Eva de ir a la universidad y vivir la vida, los problemas económicos familiares y la inserción de las jóvenes en el mercado laboral son algunos de los temas que se tratan en esta narración costumbrista y de corte naturalista que es *Julieta Jones* (Fig. 291). En cuanto a los temas que se desarrollan en *Esther y su mundo*, son muy similares: disputas de familia, desaires entre hermanas, los estudios de Esther, la boda de Carol, el trabajo, los amigos, la ayuda social, los amores... la vida cotidiana y sus quehaceres (Fig. 292).



Fig. 291: En esta página se muestra un ejemplo de una de las historias de amor de Eva. La joven va detrás de un chico que no le hace caso.



Fig. 292: Aquí, Esther se preocupa porque no acude nadie a su cumpleaños pero el novio de su madre lo soluciona. A pesar de todo, se resiste a que este sustituya a su padre.

La tensión dramática se logra en ambas sagas mediante el protagonismo de las dos hermanas y su distinta manera de encarar el mundo. En el caso de Esther también interviene su mejor amiga, Rita. En general, son las voces femeninas las que llevan el peso de una trama en la que los hombres, incluido su progenitor en Julieta y su padrastro en Esther, aparecen como seres susceptibles a ser manejados por sus encantos. En cuanto a los romances, ambas

protagonistas (y sus hermanas) los viven como toda mujer de cualquier época y sufren con ellos, bien por no ser correspondidas o bien por los malentendidos inherentes a la propia relación, a la convivencia, por culpa de las tergiversaciones y los equívocos. La página siguiente pertenece a la edición americana de *Julieta Jones* (Fig. 293): Julieta se plantea si a su novio le gusta más su hermana que ella.



Fig. 293: Las dudas forman parte de la condición humana, también de los personajes protagonistas de Julieta Jones.

A lo largo del estudio de Purita Campos, nos hemos centrado sobre todo en el personaje de Esther porque es su trabajo más representativo. Gracias a esta serie, los lectores distinguen su obra y la reconocen a ella como artífice del dibujo. Pero hay que tener en cuenta que su evolución, explicada a través de sus historias, podría extrapolarse a cualquiera de sus creaciones.

Entre 1971 y 1988, coincidiendo con los años de publicación de *Esther y su mundo*, Purita Campos se dedicó única y exclusivamente a dibujar tebeos¹⁷¹. No solo se ocupó de este personaje sino también de *Jana* (Fig. 295, Fig. 296 y

¹⁷¹ Hay que señalar que siempre trabajó para el extranjero. Desgraciadamente, en nuestro país no hay ningún autor de cómics que pueda vivir únicamente de su trabajo publicando solo en España.

Fig. 297), en la que comenzaría a trabajar tan solo unos años después, además de algún que otro encargo de historietas sueltas.

El personaje de *Jana*¹⁷², surgiría a raíz del éxito de *Esther*. Fue una petición de la revista holandesa *Tina*, que en aquel momento publicaba las aventuras de *Esther* además de otros trabajos ingleses y holandeses. Allí le dieron el nombre de *Tina* al personaje, como la revista, ya que en cierta manera se convertiría en la representante de la misma.

Jana es mayor que *Esther*, tiene unos veinte años, el pelo largo y pelirrojo y es modelo (*Fig. 297*) internacional. Una joven independiente y atractiva, una chica moderna que comparte piso con una diseñadora de moda que además es su amiga más íntima. Las historias de Jana son bastante distintas a las de *Esther*, ya que poseen un tono policiaco que a veces roza lo fantástico. La psicología del personaje no está tan presente como en aquella, aunque Jana tiene también sus problemas, que comparte con su mejor amiga y compañera de apartamento. Pero los argumentos de Jana no son tan costumbristas ni tan cercanos para el lector ya que no refleja tan fielmente como *Esther y su mundo* los problemas cotidianos. Son el suspense y los giros de guión los que sustentan la obra: Jana es una chica moderna (*Fig. 294*) que viaja por el mundo y que, por su profesión, también está siempre pendiente de la moda.



Fig. 294: Jana.

¹⁷² En España fue lanzada por la editorial Sarpe en 1983 pero desapareció en 1985 eclipsada por el éxito de *Esther y su mundo* de Bruguera, con quien no podía competir.



Fig. 295: Aunque en Jana predomina la intriga, no deja de presentar otras implicaciones, como por ejemplo las preocupaciones sociales.



Fig. 296: Al final de esta página, comienza el misterio, Jana sospecha de unos gritos que vienen de una callejuela.

Cabría señalar que si en Esther las lectoras quedaban encandiladas por los problemas íntimos de la protagonista, por cómo se iban a resolver sus dudas, sus amores o sus peleas familiares, en Jana, los guiones de Andries Brandt consiguen mantener el enganche gracias a una combinación entre realidad e intriga. Porque, como se ve en las dos páginas anteriores (Fig. 295 y Fig. 296), las tramas de investigación no dejan de contar con cierta dosis de verdad, incluso de crítica social. Aunque la emoción se transmite a través de la angustia y la incertidumbre por resolver el caso correspondiente a cada episodio. De todas formas, Jana, como Esther, podría ser también clasificada dentro del género romántico, pero eso sí, sin olvidarse de los toques detectivescos. También es una chica adelantada a su época (Fig. 297) como lo era aquella, al menos en comparación con el momento que se vivía en nuestro país. Pero la mayor diferencia entre Jana y Esther residía en que las andanzas de la primera eran auto





Fig. 298: Muestra de una página en blanco y negro.

La serie refleja la vida diaria de Gina (*Fig. 298*), la protagonista, que también es un poco mayor que Esther. Como en esta, el mundo de Gina está marcado por sus relaciones, sus amigos, su familia y los pequeños acontecimientos que resumen su existencia. La protagonista irá creciendo como persona a lo largo de la serie hasta convertirse en una mujer.

En esta ocasión, Purita y Paco Ortega unen sus fuerzas y trabajan en equipo, intercambiando ideas y planteamientos, para construir una obra cercana a las jóvenes españolas de la época, un poco a su medida. Retratando la vida española del momento, a pesar de los nombres y las ambientaciones británicas, no se olvidan del público de nuestro país al que están destinados los tebeos. La emoción, los sentimientos y el humor, impregnan las aventuras de Gina y su entorno relatando los intereses, preocupaciones, gustos y aficiones de las jóvenes de los setenta y ochenta.

4.3. LOS PERSONAJES

Aunque en *Esther y su mundo* hay muchos personajes, es una historieta de tipo coral con secundarios que enriquecen los argumentos e influyen también en lo que acontece, no todos tienen la misma importancia sino que hay una clara protagonista: Esther (Fig. 299). Alrededor de ella giran y se desenvuelven todos los demás.



Fig. 299: Esther es la verdadera protagonista de las historietas de Esther y su mundo.

En otros tebeos de Purita ocurre algo parecido, en *Jana*, por ejemplo, en cada nueva aventura aparecen gran variedad de personajes. Aunque a diferencia de los que intervienen en las historias de Esther, estos secundarios no son siempre los mismos sino que cambian de unas historias a otras. Eso sí, como ocurría con Esther, la heroína también es siempre Jana. Y si habláramos de *Gina*, las cosas no serían diferentes como queda ilustrado en las dos páginas siguientes (Fig. 300 y Fig. 301), en las que, emulando a Esther, nos presenta a sus amigos y a su familia.



Fig. 300: En las dos primeras páginas del tebeo, Gina nos presenta a sus amigos...



Fig. 301: ... y a su familia.

Como ya señalamos refiriéndonos a los tebeos de Esther, es importante destacar que en el corazón de la mayoría de sus páginas se encuentra un único personaje central o principal cuyas acciones y posiciones potencian el discurso. Los secundarios tendrán sus propias ideas, sus razones de ser y actuar pero no

dejan de estar influidos por la protagonista, dependen de ella o giran a su alrededor complementando su empuje y su fuerza. A través de Esther, o en su caso de Jana o de Gina (Fig. 302), y en torno a ella se van uniendo todas las tramas, se ligan los elementos argumentales de cada episodio para formar un conjunto coherente y consistente.



Fig. 302: Página de Gina.

Esther, por ejemplo, ya desde su presentación se convierte en el punto de inicio, en el arranque no solo de la colección sino de cada número, ofreciendo un punto de vista al lector que es el principal y con el que se introducen los acontecimientos que sucederán a continuación. Sobre su persona recae todo el peso argumental, ella lleva el hilo conductor y va contando en primera persona lo que pasa a su alrededor, cómo lo vive y lo percibe desde su propia perspectiva, la de una niña de trece años tímida, tenaz, obstinada, sensible, romántica, idealista y buena pero, sobre todo, con una vida interior muy rica que se irá descubriendo poco a poco a lo largo de la serie. Como cualquier joven que pasa la pubertad, se siente incomprendida precisamente porque se ve mayor y percibe que la siguen tratando como a una niña. Sueña con entender el mundo y que el mundo la entienda a ella. En los ejemplos siguientes (Fig. 303 y Fig. 304), tenemos sendos arranques correspondientes a dos episodios distintos la serie.



A través de Esther, de su perspectiva, el público se adentra en el mundo que sus autores proponen, identificándose con él y muchas veces ocupando su lugar. Por eso Esther es más que una cara bonita y un conjunto de modelitos a cual más llamativo y vistoso. Esther piensa (Fig. 305), se posiciona, sufre o se divierte y toma decisiones que llevan a que los acontecimientos cambien, a que la

historia vaya por un camino o por otro. Al ser un personaje muy pegado a la realidad, con pocas diferencias respecto a cualquier ser humano de a pie, la pequeña acierta algunas veces en sus juicios y resoluciones pero otras muchas se equivoca, lo que la acerca aún más a los que la siguen. Los lectores de Esther se ven reflejados en ella, incluso reconociendo de antemano (al menos así era en las décadas de los setenta y los ochenta) que pertenece a un mundo totalmente distinto al suyo, más abierto, más moderno y avanzado.



Fig. 305: Una muestra del mundo interior de Esther, de sus reflexiones y pensamientos, de cómo no está contenta con la forma en que se desarrolla su vida.

La familia de Esther, al igual que el resto de individuos que forman parte de “su mundo”, no es una familia habitual, al menos para la España de la época. Pero esto no significa que no pudiera existir, que fuera irreal. Al contrario, es perfectamente creíble. Era auténtica, sobre todo en Gran Bretaña, o en el resto de Europa, donde surgió y se publicó en un primer momento. Allí estaban mucho más adelantados, la sociedad era más abierta y la posición de la mujer en ella más avanzada. Muchas de las situaciones que se reflejan en el tebeo y que todavía no habían llegado en nuestro país (el divorcio, la anorexia...), formaban parte de su día a día, no del nuestro donde la realidad sociológica no tenía nada que ver con

aquella. La vida en España era muy diferente en los años setenta y ochenta, era mucho más cerrada, más apagada. Quizás aquí resida también parte del secreto del triunfo de Esther en España, ya que una de las claves del éxito de la lectura es la exploración de vidas muy diferentes a la nuestra. Las jóvenes españolas anhelaban una vida como aquella y hacía ella comenzaban a encaminar sus pasos.

Vemos en el siguiente recorte (*Fig. 306*) dos viñetas de una de las historias en las que ya se plantean los problemas de las jóvenes con la alimentación. Aunque aquí estábamos todavía muy lejos de reconocer la delgadez extrema como anorexia, en países como Inglaterra o Estados Unidos, ya padecían la enfermedad y sufrían sus terribles consecuencias.



Fig. 306: Carol, la hermana de Esther, sufría problemas de alimentación, lo que a Esther ya le preocupaba.

Es sabido que en toda forma artística narrativa, son necesarias figuras con las que identificarse, personajes en los que se descubre algún aspecto de uno mismo que se reconoce como propio y con los que se simpatiza. Para que esto se cumpla tienen que ser auténticos y Esther no sólo lo es sino que va más allá, es genuina. Además, otro dato muy importante es que tiene gancho, en ella se combinan unas cuantas cualidades notables, suficientes para despertar admiración y cariño, con un número de defectos necesarios para que resulte verosímil. Si Esther fuera demasiado perfecta, no habría obtenido el éxito que ha cosechado porque seguramente sus seguidores la habrían rechazado por considerarla poco creíble. Lo mismo hubiera ocurrido si sus defectos fueran exagerados. Porque todos tenemos defectos y virtudes pero en ningún caso, o solo en ocasiones contadas, se desarrollan en términos absolutos.



Fig. 307: Aquí Esther piensa en un chico moreno que ha conocido. Su madre se preocupa por su marido, quien a su vez no sabe cómo decir en casa que no tiene trabajo.

No podemos olvidar a los personajes que rodean a Esther (Fig. 307 y Fig. 308), que también son muy importantes a la hora de completar su particular historia, su visión, porque dan riqueza a lo que se está contando y ayudan a fortalecer y afianzar a la propia protagonista. Su obsesión por Juanito, por ejemplo, el hecho de que el amor que siente por él no sea correspondido, define la personalidad y la forma de actuar de Esther. Lo mismo ocurre en el caso de la

relación con su hermana, sus continuas peleas con ella, los vínculos que la unen a su madre o el apego a sus amigas. Este abanico de personajes sirve de contrapunto y refuerza no sólo el conjunto del discurso sino a la propia protagonista. Tanto Esther como el resto de seres que pululan a su alrededor, son arquetipos reconocibles de un mundo real que se nos ha anticipado gracias a las viñetas surgidas de la imaginación de Philip Douglas y al arte de Purita Campos. Todos juntos viven aventuras emocionantes y cargadas de conflictos que unas veces se solucionan a gusto del lector pero otras muchas no.



Fig. 308: Doreen, la envidiosa enemiga de Esther, siempre presente en sus tebeos, suele crearle problemas.

Aunque ya mencionamos varias veces la importancia de la moda para Purita Campos, volvemos a insistir en ella una vez más. Se podría decir que en sus obras la forma de vestir de sus personajes adquiere tanta importancia que funciona como un personaje más, es un elemento imprescindible sin el que la serie no sería la misma. Y esto no solo ocurre en Esther, donde es más que evidente, sino en todo su trabajo, como ya hemos visto en varios ejemplos: el lector no puede evitar fijarse en la ropa que llevan los protagonistas de sus historias, sus atuendos y el estilo con que se visten, así como los peinados, llama sobremanera la atención. Si Purita al principio, antes de entrar en el mundo de las viñetas, dibujaba figurines de moda e ilustraba revistas de este tipo, cuando comenzó con los cómics aplicó todos sus conocimientos en este terreno a los protagonistas de sus tebeos. Así consiguió un toque tan característico y distintivo, que otros dibujantes no tienen. En sus diseños, no sólo los gestos, las posturas y matices dan personalidad a los individuos que forman parte del relato sino que el vestuario se convierte también en una forma más de expresión para ellos (Fig. 309, Fig. 310, Fig. 311 y Fig. 312).



Fig. 309: Jana exhibe sus modelos.



Fig. 310: Trabajo realizado para Inglaterra en la que se muestra la importancia de la moda y los diseños.



Fig. 311: Otra muestra del estilo de los personajes y los modelos que lucen.



Fig. 312: La moda, siempre presente, imprime carácter y personalidad a los personajes.

4.4. LA NARRATIVA

Purita Campos es una narradora eficaz que sabe cómo trasladar el relato a sus lectores utilizando la técnica adecuada. A través de su trabajo consigue transmitir sentimientos, es decir, conmueve, emociona, hace reír o llorar siempre que el relato lo requiera. Es una autora moderna (*Fig. 313 y Fig. 314*), que no se queda estancada ni se acomoda y que utiliza innovaciones puntuales respecto a la composición y distribución de las viñetas, lo que queda demostrado a través de todas sus obras.



Fig. 313: Historieta británica de los años 70.



Fig. 314: Página inglesa publicada en 1971.

La composición de sus páginas es elegante, llamativa, y su estructura resulta siempre animada y resuelta a lo largo de su trayectoria, lo que imprime un acertado ritmo en lo que a la velocidad de lectura se refiere. Incluye y combina

viñetas de todos los formatos, regulares e irregulares (Fig. 315), circulares (Fig. 316), ovaladas y triangulares (Fig. 317), con y sin línea de demarcación, estrechas y alargadas, cuadradas, montadas unas encima de otras, etc.



Fig. 315.



Fig. 316.



Fig. 317.

Lo malo de sus disposiciones es que acaban pareciendo repetitivas, no varían mucho de unas páginas a otras, contrariedad que se manifiesta desde sus inicios, lo vemos en la mayoría de sus trabajos, y cambia poco según va perfeccionando su método. Se podría decir que son reiterativas. Singulares y vistosas, eso sí, pero algunas veces transmiten una sensación de amontonamiento que no otorga a la narración la agilidad deseada. Es como si no siguieran una disposición única, son variadas con respecto a la planificación de cada página (utiliza planos medios, primeros planos, plano americano, los generales se ven menos), pero cuentan con pocas diferencias estructurales de unas a otras, dando la impresión de estar introducidas un tanto aleatoriamente y duplicadas de manera mecánica.

En los cómics de *Esther y su mundo* se recurre a un instrumento narrativo muy moderno y precursor para la época, una particularidad que diferencia a su creadora de otros autores y que otorga una nota distintiva a sus tebeos, además de ayudar a que tanto el personaje como las historias resulten más cercanas. En incontables ocasiones, prácticamente en todas las páginas, Esther se gira hacia los lectores y les hablaba directamente, en primera persona. Un recurso con el que se introduce o se interrumpe la acción, bien para agilizarla o bien para darle un giro. La protagonista se dirige a su público desde la primera viñeta de cada página correspondiente, convirtiéndolo en confidente de sus sentimientos, de sus ideas y pensamientos, manteniendo un diálogo directo con él y esperando como respuesta el entendimiento, la identificación y el seguimiento de la acción. Estos monólogos, están hechos como el "aparte" utilizado en teatro, es decir, cuando un personaje (o varios) dicen algo sobre la obra y los demás intervinientes fingen no enterarse. En algunas ocasiones los soliloquios continúan en *off* dentro de las cartelas en las siguientes viñetas y otras no, aparece directamente la acción que se acaba de introducir. En ellos, la mayoría de las veces Esther habla en primer plano (*Fig. 318*), aunque hay otras en las que el plano se amplía y lo que aparece es un plano americano (*Fig. 321*) o también un general vertical (*Fig. 319*) (lo vimos ya en las planchas en blanco y negro británicas, *Fig. 313*, donde se evidencia el gusto de la artista por presentar a sus protagonistas en este tipo de encuadres y mirando de frente al lector) en el que se la ve de cuerpo entero. Este

procedimiento produce una sensación de connivencia con el receptor y ha sido utilizado después en numerosas ocasiones, en teatro y cine¹⁷⁴, por ejemplo.

Pero el empleo de esta herramienta podría tener un inconveniente en sus historietas: su intención parece ser más bien estética que narrativa, da la impresión de que la única pretensión perseguida por la autora es que la página en su conjunto sea atractiva a la vista, llamativa.



Fig. 318: Esther se dirige a los lectores en primer plano.



Fig. 319: Esther habla directamente, en esta ocasión en plano general.

¹⁷⁴ Purita comentaba como anécdota que Woody Allen la había copiado, que ella había utilizado antes que el director este recurso narrativo tan característico de hablar directamente "a cámara".

Si echamos un vistazo por épocas, como ocurría con el dibujo, también en lo referente al lenguaje narrativo se aprecian diferencias entre los años setenta y los ochenta. En la primera década (Fig. 320), aun variando el tamaño, la forma de las viñetas es rígida, como hecha a máquina, parece que le viniera dada de antemano y Purita se limitara a rellenar con sus diseños una estructura fija. Se puede pensar que de alguna manera se corresponde con el dibujo que también resulta más duro, más agarrotado en esa época. En los años ochenta (Fig. 321), sin embargo, la artista delimita por sí misma el espacio, introduciendo las esquinas redondeadas y favoreciendo más la animación de la página, dándole una mayor sensación de soltura, de relajación, de libertad... parece más moldeable. Igualmente, la composición interior de cada viñeta cambia de unos años a otros, habiendo más variedad de planos y de encuadres en la segunda década.



Fig. 320: Estilo narrativo de los setenta, más rígido.



Fig. 321: En los ochenta, la narración era más suelta, más ágil.

En cuanto al regreso del personaje dos décadas después (*Fig. 322*), en los últimos trabajos publicados cabría destacar que el uso del color marca una gran diferencia con respecto a los cómics de los setenta y los ochenta. No solo porque les da una mayor personalidad y les otorga una sensación de menor rigidez sino porque ahora sí tiene una función narrativa clara, se nota que es la propia autora la que lo aplica directamente tratando de enriquecer el trabajo previo. Con tonalidades pastel y un toque tan cuidado como el que Purita utiliza normalmente en las portadas y que tiene mucho que ver con la pintura, le da un toque totalmente novedoso que poco tiene que ver con los trabajos publicados veinte años atrás. La aplicación de la acuarela aporta profundidad a los personajes, los matiza a la vez que potencia su capacidad expresiva. En la página mostrada a continuación (*Fig. 322*), se ve cómo los colores proveen riqueza al dibujo potenciándolo y dándole una sensación de calidez que en épocas anteriores no tenía. Los distintos matices dentro de cada gama, la profundidad que presentan y cómo se marcan formas y volúmenes, el aporte de luz y energía... todo ello, en conjunto, confiere al trabajo una impresión de cercanía.



Fig. 322: En *Las nuevas aventuras de Esther* destaca el uso del color y la ausencia de diálogo.

Otra gran diferencia es el uso de la palabra, del diálogo. En los cómics de los setenta y ochenta, había mucho texto, las páginas estaban saturadas (a veces sobrecargadas) y Purita no usaba nunca las viñetas o las páginas sin diálogo, era un recurso que no utilizaba. Se apoyaba constantemente en la palabra, era como si no se pudiera expresar una idea sin texto. Sin embargo, ahora nos encontramos con planchas muy ligeras en este sentido, sobre todo en las escenas más íntimas. Lo vemos en el ejemplo anterior (*Fig. 322*), donde hay una página completa prácticamente sin diálogos (en realidad solo utiliza un bocadillo en un momento determinado en el que le interesa reforzar la acción).

En estos nuevos álbumes publicados en los últimos años, Purita combina el nuevo estilo con el antiguo. No podemos olvidar que hay algunos episodios narrados en *flash-back* que cuentan lo que aconteció en el lapso de tiempo que la serie dejó de publicarse. No se trata de historias recuperadas, Purita las ha dibujado ahora pero imitando el estilo antiguo de los comienzos del personaje, intentando conservar el carácter que tenían entonces. Además, también están coloreadas por ella, emulando el trabajo plano de Bruguera de los años setenta y ochenta. De todas formas, la evolución y la elegancia que los trabajos de la autora han ido adquiriendo con el paso de los años, con la práctica, se deja entrever en cada línea, en cada expresión y en cada trazo. En la página siguiente (*Fig. 323*) perteneciente a estas incursiones en las que las nuevas aventuras imitan a las antiguas, vemos que, aún volviendo al pasado, Purita tiene un estilo mucho más evolucionado. Como en la página anterior, aquí tampoco hay diálogos, algo que no ocurría nunca en sus primeros relatos, y tanto la composición como el lenguaje narrativo, varía notablemente con respecto a épocas anteriores. Esta plancha, por ejemplo, es muy del estilo de Crepax¹⁷⁵, más que en el dibujo, en la distribución de las viñetas y en la forma en la que la historia está contada.

¹⁷⁵ La tercera viñeta, aunque no lo pone ya que se muestra como una revista cualquiera, parece una portada de la *Valentina* de Crepax, lo que significa un homenaje premeditado por parte de Purita al tebeo más famoso del autor italiano.

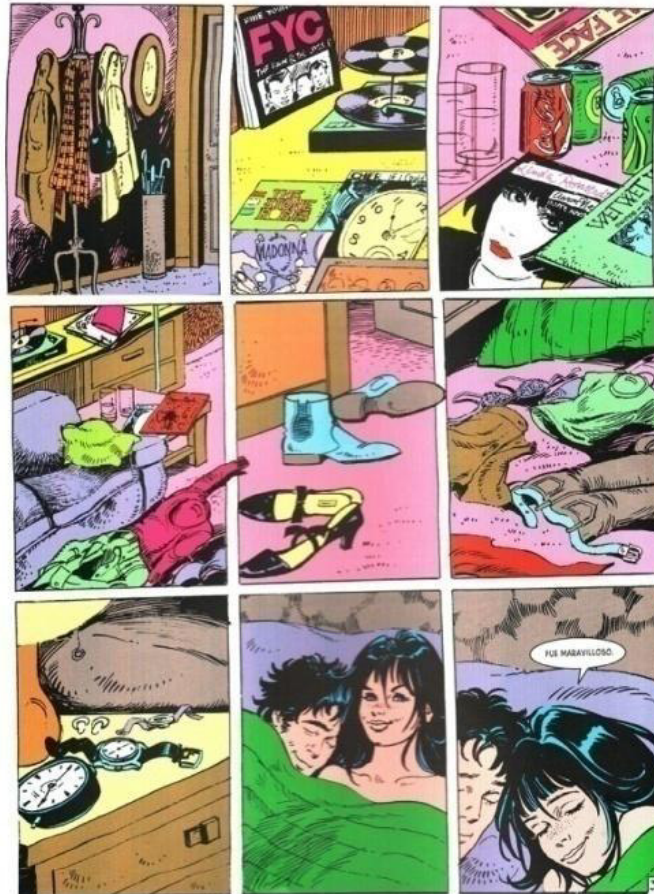


Fig. 323: El toque Crepax está muy presente en estos nuevos trabajos de Purita. Vemos la portada de Valentina en la tercera viñeta.

En las dos siguientes (*Fig. 324* y *Fig. 325*), que sí reflejan más que la anterior el toque de tiempos pasados, la escasez de textos también es relevante. Aún imitando su propio estilo de épocas anteriores, el paso del tiempo queda inevitablemente plasmado en sus diseños.

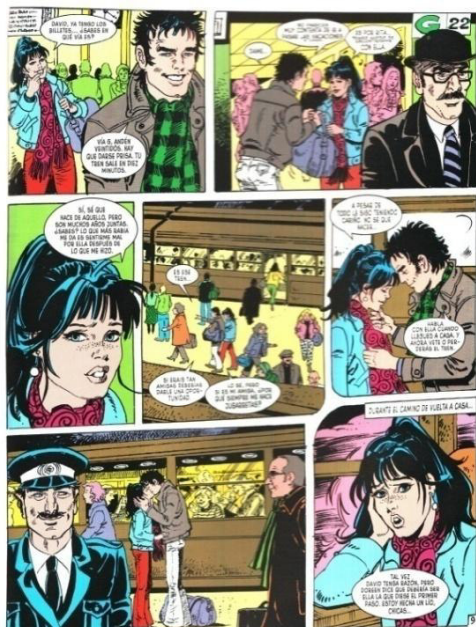


Fig. 324: Las nuevas aventuras de Esther vuelven al pasado...



Fig. 325: ...pero el cambio de estilo narrativo de su autora no deja de ser evidente.

En términos generales, cabría decir que a pesar de algunas innovaciones puntuales que le dan mucha frescura y que en tiempos fueron dignas de agradecer, la narrativa utilizada por la autora no es rica. Sus páginas resultan a veces confusas por lo abigarrado de los dibujos en sí mismos pero también de las viñetas. También por el exceso de texto. El conjunto es demasiado estático y falta espacio. El lenguaje se ajusta a la narración sin más, la complementa de forma sencilla pero no la enriquece. La planificación es variada pero los planos utilizados son frontales la mayoría de las veces y, lo que es peor a la hora de dar agilidad y movimiento a las historias, no utiliza todos los recursos del lenguaje narrativo propio del medio con el que trabaja. No usa los tróvelin, no se preocupa de si los saltos de eje entorpecen o enriquecen la acción, no hay panorámicas, ni planos secuencia... falta dinamismo. Como dijimos al comienzo, el resultado es funcional, competente, pero no brillante, se muestra demasiado elemental y también poco cinético.

José María Flores¹⁷⁶, alaba con estas palabras el trabajo de Purita Campos y por extensión el de todas las mujeres dedicadas al cómic:

Purita Campos, como todas las mujeres que transmiten una cultura, bien sea a través de la literatura, el cine, la pintura, el cómic o cualquier otro arte, pone el sello femenino en su obra. Entendible y que debiera ser atendido aunque no fuese más que porque la cultura imperante a lo largo de los siglos, impuesta por los hombres, como se demuestra cada día, ha sido un fracaso. Bienvenidas sean las mujeres a este arte y a todas las artes. Esther y otros muchos personajes femeninos de cómic mostrarán las señas de identidad para un futuro.

¹⁷⁶ Introducción a la entrevista/charla/coloquio de Purita Campos durante su presentación en el Salón Internacional del Cómic del Principado de Asturias de 2002 y publicada en *El Wendigo* nº 97-98 (30-32).

5. CAPÍTULO III: ANA MIRALLES, EL EMBRUJO DEL PRESENTE

"Ana Miralles ha logrado situarse entre la élite del cómic europeo, siendo mujer y española" (ARBESÚ, 2007).

En 1993 Ana Miralles obtuvo dos Premios Haxtur (*Fig. 326*) en el XVII Salón Internacional del Cómic del Principado de Asturias, a la Mejor Historia Larga y al Finalista Más Votado¹⁷⁷, por *Eva Medusa*, convirtiéndose en la primera mujer en llevarse este galardón. Fue uno de los primeros¹⁷⁸ reconocimientos que tuvo la autora en nuestro país. Diez años después, en el Salón de 2003, obtendría el Haxtur a la Mejor Portada (*Fig. 327*), por el primer álbum de *Djinn*.



Fig. 326:
Año 1993.



Fig. 327: Haxtur a la Mejor Portada
2003.

Aunque hoy ya no sea noticia señalar que una autora española, no sólo ha logrado un puesto destacado entre sus compañeros de profesión y compatriotas

¹⁷⁷ Galardón que concede el público con sus votaciones.

¹⁷⁸ El Saló del Cómic de Barcelona no le otorgó su Gran Premio hasta 2009. En 2011 recibiría El Premio del Diario de Avisos de Tenerife.

sino que ha conseguido traspasar las fronteras de nuestro país, resulta inevitable mencionarlo. Si tenemos en cuenta que los comienzos de Ana Miralles se remontan a los primeros ochenta, cuando el mercado internacional estaba principalmente copado por hombres y los tebeos que se publicaban estaban mayoritariamente destinados a un público masculino, el mérito es aún mayor.

Ana Miralles estudió Bellas Artes en Valencia y se inició en el mundo del cómic de la mano de la revista *Rambla* en 1982 y pasaría también por otras de las revistas de cómics más destacadas de esa década como *Madriz* y *Cairo*. Estudió Bellas Artes y al mismo tiempo dibujaba historietas. Publicó en fanzines y se presentó a concursos. También probó el mundo de la ilustración e incluso hizo algunos *story-boards* y trabajos para teatro como diseñadora de vestuario y escenografía. Realizó carteles, serigrafía, folletos, portadas, ilustró libros infantiles y juveniles... durante diez años hizo de todo. Los dos diseños que se muestran (*Fig. 328* y *Fig. 329*) fueron hechos para una publicidad.



Fig. 328.



Fig. 329.

Pero le gustaba más contar historias. Desde sus primeros trazos, en sus intentos iniciales de plasmar esas aventuras en papel, de contarlas a través de dibujos, lo que esta autora buscaba era encontrar un estilo propio, algo que

persiguen todos los artistas cuando empiezan. Principalmente quería encontrar su sitio, vivir de lo que realmente le gustaba, los cómics. Para ello, no dudaría en intentar abrirse hueco en otros mundos más reconocidos, más abiertos y con un público objetivo más amplio y asentado en lo que al tebeo se refiere. Pronto entraría en el mercado franco-belga, primero publicaría en Francia y más tarde en Bélgica.

En sus comienzos, Ana Miralles posee un estilo minimalista y ya demuestra a través de sus diseños, en la forma de estructurar la página y fragmentar las viñetas, que no le gusta valerse en demasía de largas parrafadas o exceso de diálogos. Al contrario, prefiere utilizar las onomatopeyas, las planificaciones más variadas y los colores, como recursos narrativos. El siguiente ejemplo (*Fig. 330*) que corresponde a *Bandteller*, historieta publicada en la revista *Rambla* en 1982, revela gran destreza en la utilización del blanco y negro, sabe cómo destacar lo importante sin usar prácticamente ninguna sombra, solo líneas claras y negros y blancos puros, sin grises. Se ve que la figura de la mujer ya le llamaba la atención en aquellos años. Aunque en este cómic concreto se trata de una monja (es un relato anticlerical), cuida su fisionomía, sus curvas, las posturas, el movimiento del hábito con el que se viste. La crítica que lleva implícito el relato es otra de las características habituales en los tebeos de Ana, quien no se muestra ajena a lo que ocurre a su alrededor ni puede evitar denunciar las injusticias a través de su trabajo. Manifiesta que desde muy joven, ya se preocupaba por el mundo que la rodea y, en este caso concreto, en forma de chiste pero sin olvidarse del análisis, emite un juicio de valor, una opinión con claros elementos lastimosos que cuestionan determinados aspectos de la sociedad en la que vive. Una particularidad lógica para una joven que por el especial momento en el que ha crecido y en el que desarrolla su trabajo, no puede evitar tomar partido, romper con lo establecido. Parecía imposible escapar de las corrientes de cambio y transgresión surgidas en los ochenta. Eran los años de la transición, de la movida y de la modernidad. *Bandteller* significó su debut oficial, gracias a esta historieta ganó un concurso en un programa de radio que le dio la oportunidad de asistir al Saló de Barcelona, donde consiguió que *Rambla* la publicara.



Fig. 330: Bandteller se publicó en el nº 4 de la revista Rambla en 1982.

La utilización del color como elemento narrativo (que la historieta que acabamos de ver no esté coloreada no evita el esmero de la autora a la hora de aplicar los blancos y los negros, que utiliza como dos colores más para destacar las partes y elementos que le interesan) es una característica distintiva en los cómics de esta autora. En sus trabajos más maduros llegó a obsesionarla hasta el punto de crearle problemas con los editores. Le gusta controlar el producto final y cuando elige un color determinado, se niega a aceptar cambios. Entiende que el color es un componente más de la narración a la hora de contar la historia y modificarlo es como alterar los trazos, la estructura o incluso la propia historia que está contando. En el primer tomo de *Eva Medusa*, por ejemplo, pedía que la editorial le enviara pruebas de color, algo a lo que no estaban acostumbrados. Pero sus exigencias no se cumplían y para no llevarse disgustos prefirió adaptarse

a una paleta de colores más sencilla, estereotipada. Sabiendo de antemano los tonos estándar que la impresión podía alcanzar, que en su opinión eran escasos, y sabiendo las limitaciones con las que debía jugar, en los dos tomos siguientes decidió adelantarse. Así, siendo conocedora del resultado que se podía obtener, combinaba los colores a priori ciñéndose a una gama más o menos fija e intentando evitar que en su posterior reproducción sufrieran el mínimo cambio.

En los primeros trabajos en color editados en *Rambla*, ya muestra su gusto por los matices cromáticos y utiliza las tonalidades para enfatizar lo que se está contando, algo que definiría su trabajo más adelante. Tiene una forma muy gráfica de distribuirlos y al colorear se adapta a la narración, además de otorgarle un elemento distintivo y llamativo. Lo demuestra en *Suicidios* (Fig. 331 y Fig. 332), historieta publicada en el número ocho de la revista *Rambla* en 1983:

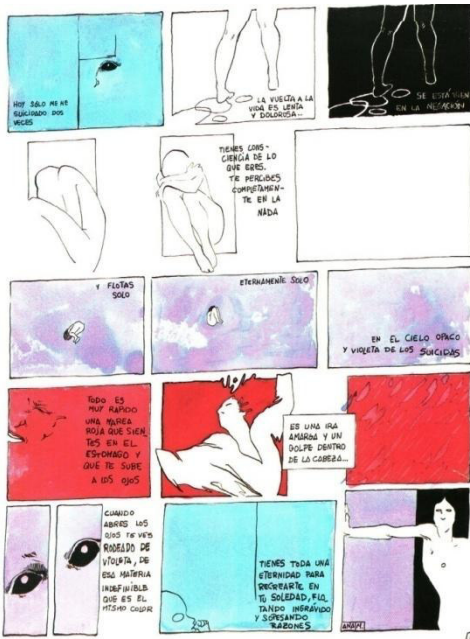


Fig. 331: El color es parte importante en esta historieta publicada en *Rambla* en los 80.

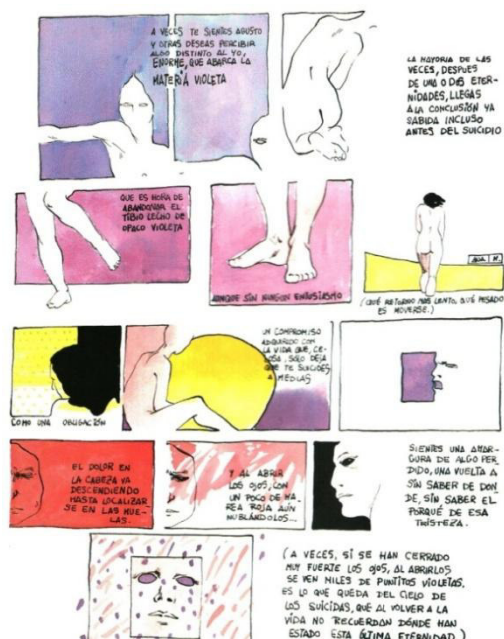


Fig. 332: En ella, unos tonos llaman la atención del lector por encima del resto.

La aplicación del color no es aleatoria sino que posee una importancia y significación concretas. Complementa el dibujo y al conjunto de la página, formando parte de lo que podríamos denominar su arquitectura y también de la historia. En estos primeros pasos en el universo de la historieta ya se descubre su interés por destacar una parte de la página con algún tono concreto (en las páginas anteriores, *Fig. 331* y *Fig. 332*, el rojo en la de la izquierda y en la de la derecha el amarillo) diferenciándola del resto, algo que seguiremos viendo en la mayoría de sus trabajos posteriores.

Nótese el uso de los ocre (Fig. 333) en dos de las viñetas de la siguiente plancha de *Eva Medusa*, que las distingue de las otras seis llamando la atención del lector sobre ellas. En esta historieta, realizada unos cuantos años después a los trabajos mostrados arriba, su forma de utilizar el color ya está absolutamente definida y es parte imprescindible de la obra. *Eva Medusa* no sería la misma historia, y quien dice *Eva Medusa* dice *Djinn* o cualquier otro de sus trabajos posteriores, si la aplicación de los colores hubiera sido diferente.



Fig. 333: Página del primer tomo de *Eva Medusa: Tú el veneno*, publicado en 1993.

Los comienzos de Ana Miralles fueron una etapa atrevida, de experimentación. Su estilo no estaba aún definido y había que seguir practicando hasta encontrarlo. Se notaba en sus dibujos la mezcla de influencias, seguramente combinaba características de los autores que le llamaban la atención y a los que admiraba. Con un aire moderno, fresco, las figuras estaban bien definidas y eran un tanto agresivas o rompedoras (Fig. 334). Quizás se perseguía llamar la atención dotándolas del descaro, el atrevimiento y la insolencia características de la época. Era un momento de cambio no sólo para la propia autora sino para toda la sociedad en general que, tras haber salido de la dictadura, buscaba aires nuevos y diferentes y perseguía encontrar su posición en el mundo.



Fig. 334: Inicios con figuras agresivas, rompedoras y angulosas.

Los personajes (Fig. 334, Fig. 335) que dibujaba al principio se distinguían por sus rasgos angulosos, puntiagudos, cargados de elementos geométricos que les imprimen un tono impertinente, quizás opuesto a lo que se considera más comercial o dentro de la norma y los códigos del mercado. Poco a poco irá redondeándolos hasta conseguir una personalidad única y, lo que es más importante, elegante. En las últimas fases de su evolución, la estridencia quedaba totalmente relegada para dar paso a la clase y la distinción (características que impregnarán su obra a partir de *Eva Medusa*).

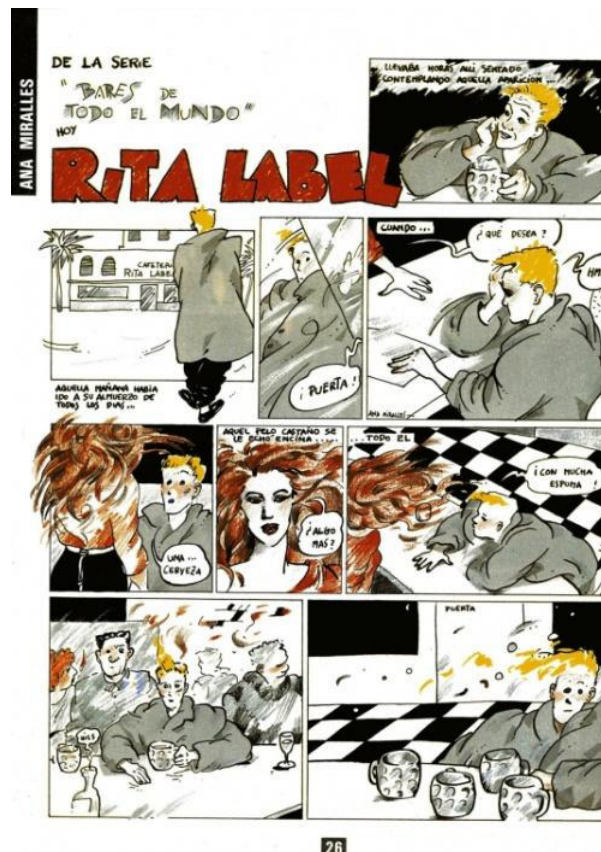


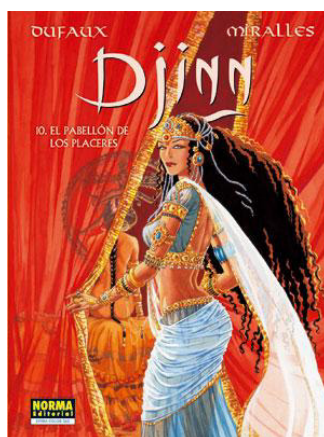
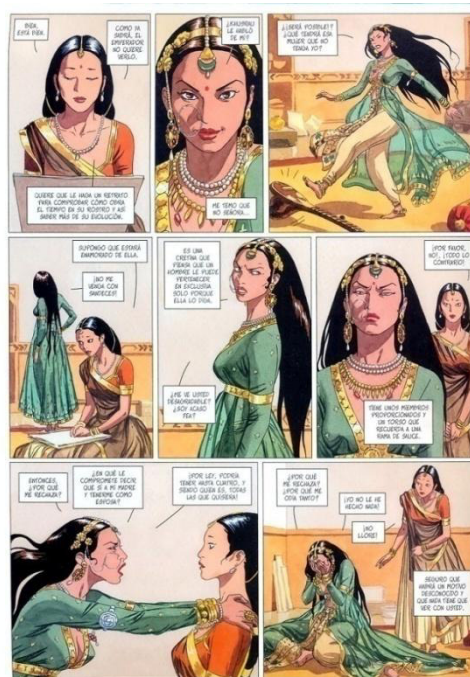
Fig. 335: Vemos los rasgos angulosos de los personajes de sus comienzos.

En estas primeras obras publicadas en revistas como *Madriz* o *Rambla*, su singularidad es lo que más destaca. Atributos de esa distinción son el gusto por crear personajes agradables a la vista (Fig. 335 y Fig. 336), por los hombres apuestos y las mujeres guapas. Se preocupa por sus detalles físicos, su aspecto, sus peinados. El pelo de las mujeres es siempre bello, exuberante, cuidado, llamativo. En la siguiente página (Fig. 336) de *Rita Label*, publicada en el número trece de la revista *Madriz* (1985), la abundante melena roja de la protagonista se distingue del resto y se conjuga con el tono de la blusa formando una especie de "todo" sobre el que retener todas las miradas.



Fig. 336: Página de Rita Label en la que destaca la melena roja de la protagonista.

En *Eva Medusa* (Fig. 337), *Muraqqa'* (Fig. 338), a las que pertenecen respectivamente las dos páginas siguientes, o en *Djinn*, de la que se muestra una portada (Fig. 339), por ejemplo, vemos de nuevo como el cabello marca la personalidad del personaje y de la propia historia.



Si hay una nota característica en el personal estilo del dibujo de Ana Miralles es la figura femenina y sobremanera su pelo. Es una constante que notamos desde el principio y que ha ido perfeccionando con el tiempo pero que nunca ha eliminado de sus trabajos. Ya en sus comienzos, en *Marruecos, mon amour* (Fig. 340), por ejemplo, que se publicó en el número cincuenta y ocho de *El Cairo*, se deja notar este aspecto de la fisonomía femenina. Fue el primer trabajo que dibujó sobre un guión ajeno, en este caso de Antonio Segura, con quien luego haría *Eva Medusa*.



Fig. 340: Viñetas de *Marruecos, mon amour*, según guión de Antonio Segura.

Melenas al viento, onduladas, rizadas, lisas, pelo mojado y, sobre todo, en movimiento, mucho movimiento. Ninguno de los diseños de la autora es rígido, al contrario, sus dibujos son ágiles y sinuosos. El cabello la ayuda en muchas ocasiones a conseguir esa sensación cinética tan importante en el tebeo. No debemos olvidar que en general el cómic, a priori es un medio estático. En la mano del dibujante (y el guionista) está conseguir, gracias a una sabia utilización

de los elementos narrativos que lo conforman, esa sensación cinética que es tan necesaria y que distingue la calidad del trabajo.

Se podría calificar de curioso, por no decir extraordinario, el tratamiento del cabello por parte de Ana Miralles. En *Muraqqa'* y *Djinn*, al desarrollar temas ambientados en el mundo oriental, era más difícil utilizarlo ya que algunas de sus protagonistas suelen llevarlo tapado. Ana lo resuelve de una forma muy hábil y, en realidad, lógica: sustituyendo el pelo por el velo pero sin que se note, prácticamente, la diferencia. Los rebozos diseñados por la dibujante parecen auténticas melenas. Aquí tenemos dos muestras de la utilización del velo en sustitución del cabello. La primera imagen (Fig. 341) es de *Muraqqa'* y la segunda (Fig. 342) de *Djinn*.

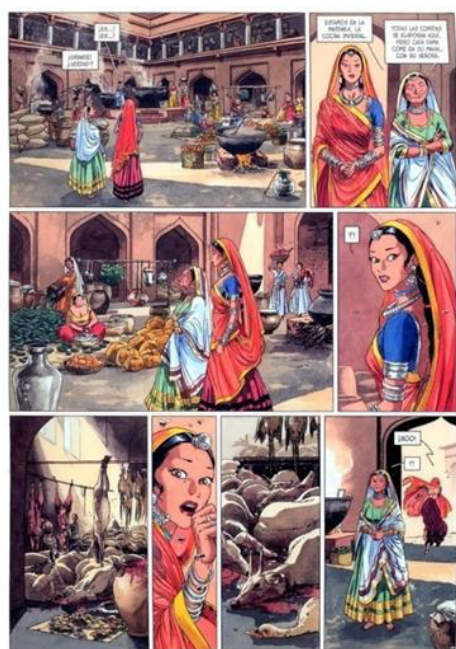


Fig. 341: El velo se asemeja al cabello en esta página de *Muraqqa'*.



Fig. 342: Otra muestra del pelo y los velos en *Djinn*.

Si observamos las dos páginas anteriores (*Fig. 341 y Fig. 342*), distinguimos claramente cómo el movimiento del velo, como hiciera en otras ocasiones con el cabello, funciona como un elemento narrativo más. Observando las planchas completas, sobresalen sus pliegues, su oscilación, el velo destaca en el conjunto del diseño de la página. Acentúa y distingue la composición de las viñetas y de la historieta en su conjunto.

Como se demuestra con todos los ejemplos anteriores, el dominio del color y la elegancia del dibujo llaman la atención en todos sus trabajos. En ellos hay una cadencia especial, auténtica, ondulante, serpenteante... es como si los dibujos se deslizasen, como si se dejaran llevar por una música cálida y dulce, al menos esa es la percepción que recibe el lector. Las figuras fluyen, bailan de alguna forma: "No me interesaban los guiones clásicos, estaba más cercana a la poesía, mi fuente de inspiración eran las letras de las canciones", afirma en una entrevista que le hizo Florentino Flórez con motivo de la exposición¹⁷⁹ que realizó en 2007 en el centro de arte Casal Solleric de Mallorca. A continuación (*Fig. 343*), una página de 1991 sobre una canción de Mecano en la que ya distinguimos diversos elementos propios y diferenciadores de su trabajo, que aparecerían más afianzados posteriormente.

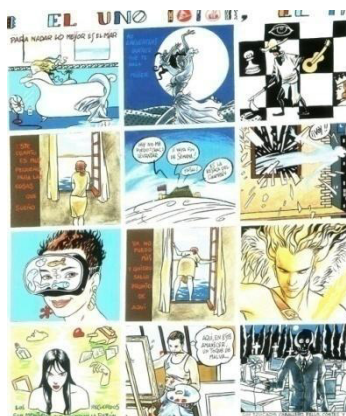


Fig. 343: Ilustración de una canción de Mecano.

¹⁷⁹ Exposición y catálogo titulados: "A flor de piel. Las historias de Ana Miralles".

El acento erótico de sus historias, el gusto por las figuras tanto masculinas como femeninas, aunque sobre todo por estas últimas, fue consolidándose poco a poco en sus trabajos. Todo iba encaminado hacia un profundo conocimiento del cuerpo humano pero sobre todo del de su propio género, la mujer. Su anatomía, su belleza, sus movimientos, etc. Sin haberse decantado por las historietas pornográficas, aunque sí realizó una aventura erótica con alto contenido sexual, *El brillo de una mirada*, todos sus trabajos poseen gran sensualidad tanto en lo referente a los ambientes como a los personajes. Sus protagonistas desprenden erotismo y sexualidad (Fig. 344, Fig. 345, Fig. 346 y Fig. 347) en cada línea, en cada trazo, en cada encuadre, movimiento e incluso en la forma de darles color.



Fig. 344: Recorte de portada.

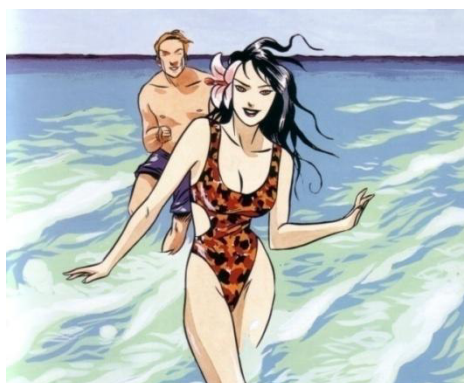


Fig. 345: El brillo de una mirada.



Fig. 346: Dos viñetas de El brillo de una mirada.



Fig. 347: El brillo de una mirada.

Si hay algo que defina al dibujo de Ana es su gracilidad, los diseños fluyen, son sutiles y delicados (Fig. 348 y Fig. 349). Inicialmente podría pensarse que dibujarlos fuera fácil pues el trazo es ligero y sensible, etéreo, suelto. A partir de *Eva Medusa*, su estilo quedará prácticamente definido y en sus trabajos posteriores llegará a alcanzar una mezcla de sofisticación y naturalidad que no muchos autores consiguen.

"En el momento en que me relajé y dejé de buscar mi estilo, pom, lo encontré. Era tan sencillo como hacer lo que me apetecía. Con *Eva Medusa*, sobre todo en el primer tomo, todavía se me nota un poco atenazada, pero cuando acabé con Eva y empecé la historia del Unicornio, ya tenía claro por dónde debía ir", sostiene en la entrevista de Florentino Flórez para su catálogo. (FLÓREZ, 2007)

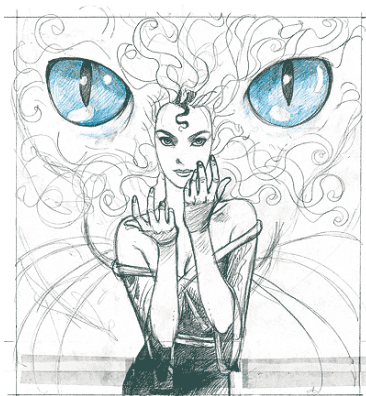


Fig. 348: Boceto de Eva Medusa.



Fig. 349: Diseño de Ana Miralles.

Al encontrar su estilo, deja a un lado los riesgos de los primeros momentos y se vuelve algo más clásica, algunos dirían más comercial, pero sobre todo más realista en los trazos. Aparca la intuición y demuestra su conocimiento y manejo no sólo del dibujo sino del medio en general. Su trazo se vuelve seguro y preciso, se confirma en su gracilidad y el conjunto de sus dibujos resultan muy, muy agradables a la vista. Contemplar su obra es un deleite para los sentidos.

Aunque en *Marruecos, mon amour*, el escenario ya se situaba en El Cairo, será a partir de *Eva Medusa* (Fig. 350), desarrollada en la selva brasileña, con sus ambientes del siglo XIX, los mitos y leyendas, la fantasía, la magia, el psicoanálisis y el budú, cuando quedará constatada la preferencia de Ana Miralles por los lugares lejanos y exóticos y por las narraciones históricas. Predilección que se confirmaría con *En busca del Unicornio*¹⁸⁰ (Fig. 351) un relato de época (adaptación de la novela de Juan Eslava Galán ganadora del Planeta en el 87), con un periodo y un marco muy diferentes: el siglo XV entre la corte española y África; que continuará con la saga *Djinn*¹⁸¹ (Fig. 352) en la que se visitarán

¹⁸⁰ Está compuesto de tres tomos: *La herida y el bálsamo*, *Los herreros blancos* y *Finis africae*.

¹⁸¹ Se han publicado once tomos hasta la fecha: *La favorita*, *Las treinta campanillas*, *El tatuaje*, *El tesoro*, *África*, *La perla negra*, *Pipiktu*, *Fiebres*, *El rey gorila*, *El pabellón de los placeres* y *Una juventud eterna*. De ellos, los cuatro primeros se sitúan en Turquía, los cinco siguientes en el África negra y los dos últimos en India. Habrá un tomo doce también en India con el que se cerrará la trilogía de este país.

diversos lugares, cada uno de ellos más singular que el anterior, alternando dos épocas completamente distintas, una contemporánea y otra que arranca a principios del siglo XX: todo empieza con un viaje a Turquía de la protagonista que va en busca de la historia de su abuela. Más adelante esta aventura se mueve también entre África e India; y quedará confirmada con *Muraqqa'* (Fig. 353), ambientada en India, más concretamente en los arenos del siglo XVII, en tiempos del Imperio Mogol, última¹⁸² obra de la autora que ha visto la luz .

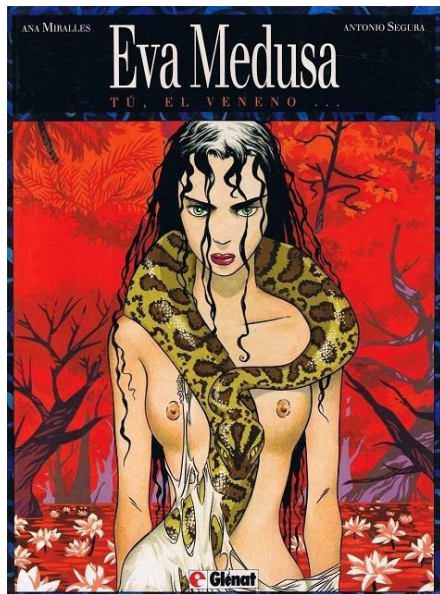


Fig. 350: Portada del primer álbum de Eva Medusa: Tú el veneno.

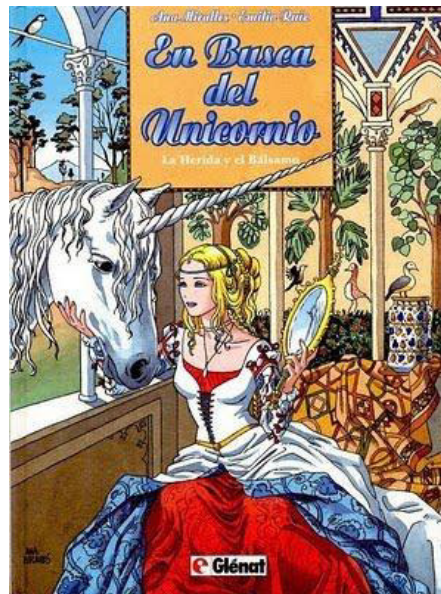


Fig. 351: Cubierta de En Busca del Unicornio.

¹⁸² Fue publicada en 2011 y la hizo junto a su marido, el guionista Emilio Ruiz, después de *Waluk*.

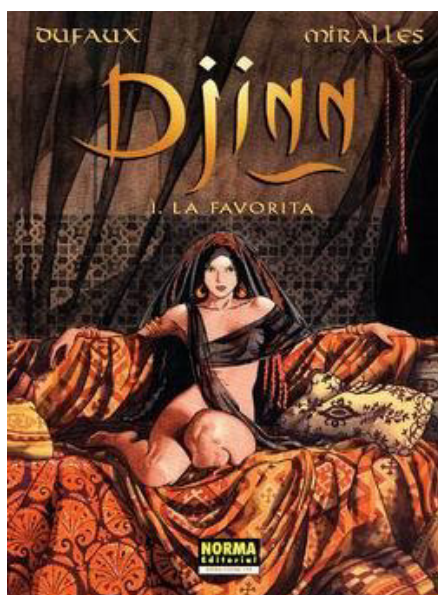


Fig. 352: Portada del primer tomo de Djinn.



Fig. 353: Portada de Muraqqa'.

Antes que *Muraqqa'* realizaría junto a su marido, Emilio Ruiz, dos proyectos muy especiales para ella: *Waluk* (Fig. 354) y *De mano en mano* (Fig. 355 y Fig. 356). *Waluk*¹⁸³ es la aventura de un oso polar a través del que Ana, y con ella sus lectores, se traslada al Ártico en una reivindicación de la ecología y la naturaleza. Alejado de las obras citadas anteriormente, sí se ambienta como aquellas en un mundo geográficamente lejano y de difícil acceso para la mayoría. Un lugar que también podría ser calificado de exótico, aunque en un sentido muy distinto a los trabajos que acabamos de mencionar. Aquí ya no hay erotismo ni sensualidad, el magnetismo reside en el amor por los animales, en la reivindicación ecológica, en el canto a lo auténtico, a la tierra, los seres que la habitan y a la naturaleza que nos rodea.

¹⁸³ Algunos la consideran infantil, un tebeo para niños, aunque los autores la destinan a todo tipo de lectores.

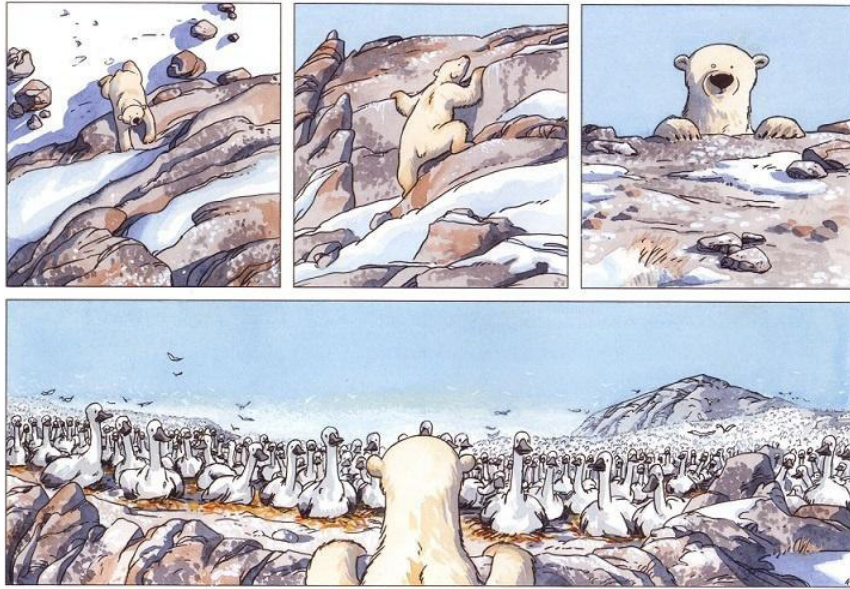
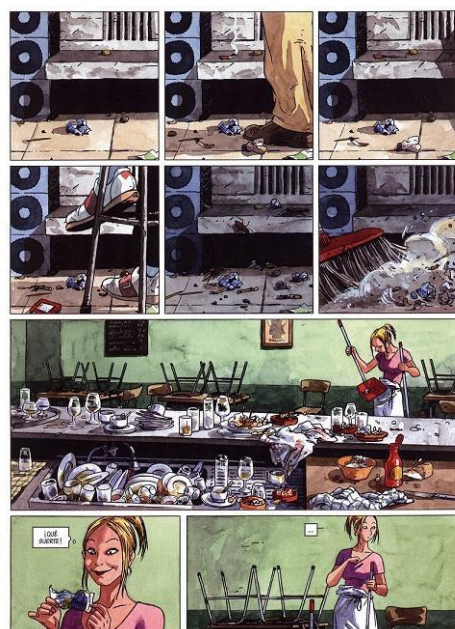


Fig. 354: Waluk se publicó en 2011, una historia sin palabras y muy personal.

Si Waluk significó un proyecto especial e íntimo para la autora y su marido (se publicó en 2011), *De mano en mano*, que comenzó cuando aún estaba trabajando en *Djinn* y salió a la venta en 2009, representa, igual que aquel, una obra muy personal para la artista. En ella plantea una historia de crítica social, urbana, pegada a la actualidad en la que se habla de la pobreza pero con matices divertidos, con toques de comedia. Aquí, poco hay de exótico, sofisticado y lejano, la verdad, y menos aún de histórico ya que refleja la realidad de la sociedad actual. Ana vuelve a sorprender cambiando de estilo y de técnica, con un dibujo completamente distinto al que nos tenía acostumbrados y que de alguna forma recuerda un poco a sus primeros trabajos. Retomando su etapa más luchadora y reivindicativa, reclama el sitio de los ciudadanos de a pie, de personas que, alejadas de cualquier fantasía, son ante todo seres humanos, pegados a la tierra, de carne y hueso. Concebida como una historia coral con más de veinte personajes, a través de varios relatos en los que aparecen individuos de todo tipo y de todos los estratos sociales, nos muestra la cara más humana de la vida. Dura pero cargada de poesía, gracias a *De mano en mano* (Fig. 355 y Fig. 356) alcanza a desarrollar una de las facetas de su arte que más le interesa y que hasta el

momento no había llegado a explotar como le hubiera gustado: el sentido del humor. Es un canto a la vida, a la realidad, a la gente, un retrato costumbrista contemporáneo con situaciones y personajes por los que sentiremos a veces cariño, otras rechazo, un conjunto de narraciones actuales y verdaderas como la propia vida. La acción transcurre en Valencia, lo que demuestra el amor de la autora por su tierra, pero podría hacerlo en cualquier gran ciudad española, europea o incluso del mundo.



5.1. EL DIBUJO

El dibujo de Ana Miralles evidencia su gusto por los clásicos. Se ha empapado de ellos, los ha estudiado, los ha admirado, los ha leído y lo que es más importante, los ha disfrutado. Dibujantes como Victor de la Fuente (*Fig. 357 y Fig. 358*), Hal Foster (*Fig. 361*), Crepax (*Fig. 360*), Hugo Pratt (*Fig. 359*), Moebius (*Fig. 362*), Will Eisner (*Fig. 363*), Alberto Breccia (*Fig. 365*), Milo Manara (*Fig. 366*) o Gilbert Shelton (*Fig. 364*), entre otros.



Fig. 357: Víctor de la Fuente.



Fig. 358: Víctor de la Fuente.



Fig. 359: Hugo Pratt.



Fig. 360: Guido Crepax.



Fig. 361: Hal Foster.



Fig. 362: Moebius.

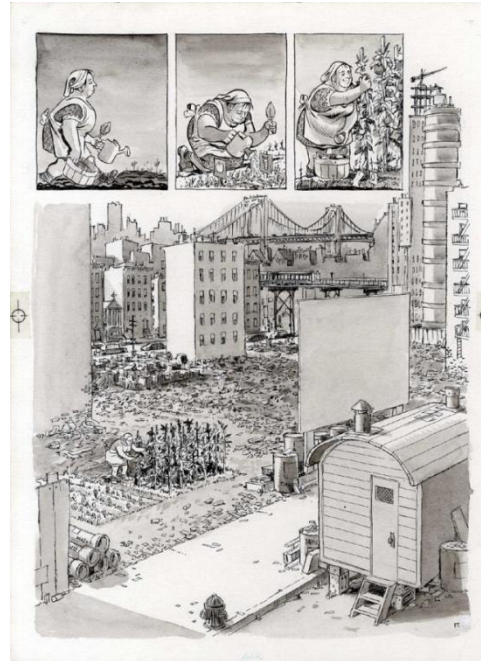


Fig. 363: Will Eisner.



Fig. 364: Gilbert Shelton.

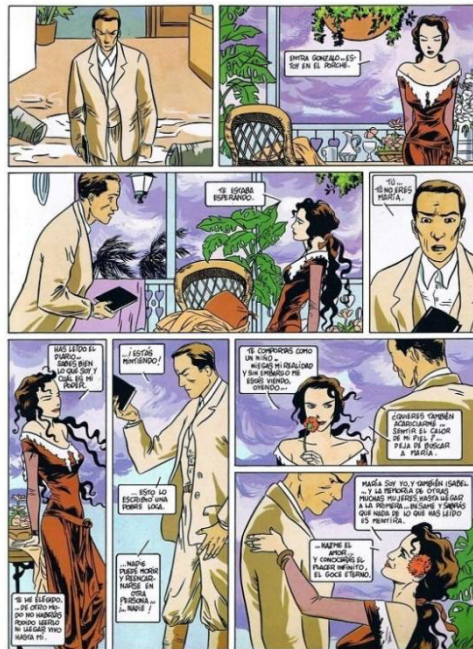


Fig. 365: Alberto Breccia.



Fig. 366: Milo Manara.

Pero los dibujos de la artista no están solo impregnados de la satisfacción por los nombres más importantes del mundo del cómic sino también por los grandes maestros de la pintura, entre ellos Goya, Velázquez, Picasso, flamencos como Rembrandt y Van Dyck, los orientalistas del XIX Fortuny o Delacroix, además de muchos otros: Doré, Larsson, Kley, Klimt, los impresionistas... que estudió cuando realizó la carrera de Bellas Artes y que sigue analizando y admirando. De sus tebeos se desprende el placer por la observación de las obras de arte, de los artistas y pintores que le interesan estética y técnicamente. Su impronta está en cada una de sus líneas, en la mayoría de sus trazos, en todos sus trabajos. Vemos algunos ejemplos variados de estas influencias en los cómics de Ana Miralles (*Fig. 367, Fig. 368, Fig. 369, Fig. 370 y Fig. 371*).



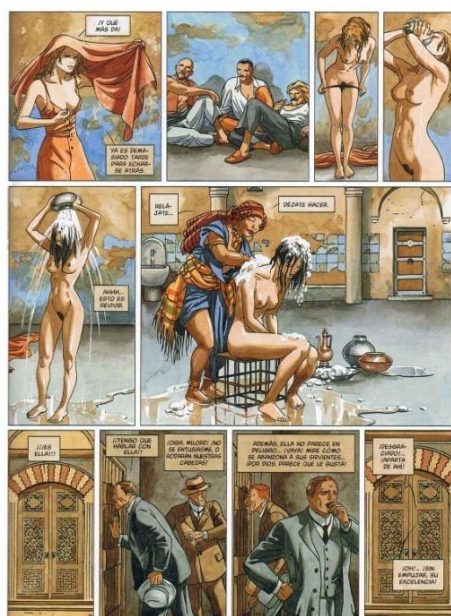


Fig. 370: Muraqqa'.



Fig. 371: Djinn.

Como suele suceder en la evolución de todo artista, ese gusto ha ido cambiando a lo largo de su carrera con la práctica y el conocimiento, con la experiencia. Por eso en sus dibujos, dependiendo del momento vital en el que se encuentra, nos recuerdan a unos o a otros autores y artistas. En sus primeros cómics (Fig. 372) se refleja más la influencia de la escuela valenciana, a la que ella pasaría a pertenecer, gente como Daniel Torres (Fig. 373), Mique Beltrán (Fig. 374) o Sento (Fig. 375 y Fig. 376). Si sus trabajos comenzaron siendo angulosos, geométricos en cierta forma, no dejaron de evolucionar hacia la gracilidad que hoy los caracteriza. Lo rompedor ha ido poco a poco dando paso a lo comercial, en el mejor sentido de la palabra. Las siguientes imágenes son una muestra de sus influencias iniciales.



Fig. 372: Dibujo de Ana Miralles en sus comienzos.



Fig. 374: Mique Beltrán.



Fig. 373: Daniel Torres.

Las dos páginas siguientes (*Fig. 375 y Fig. 376*) son de Vicente Llobel Bisbal, conocido como Sento, uno de los autores valencianos de los que aprendió y que, además, fue profesor suyo en Bellas Artes.

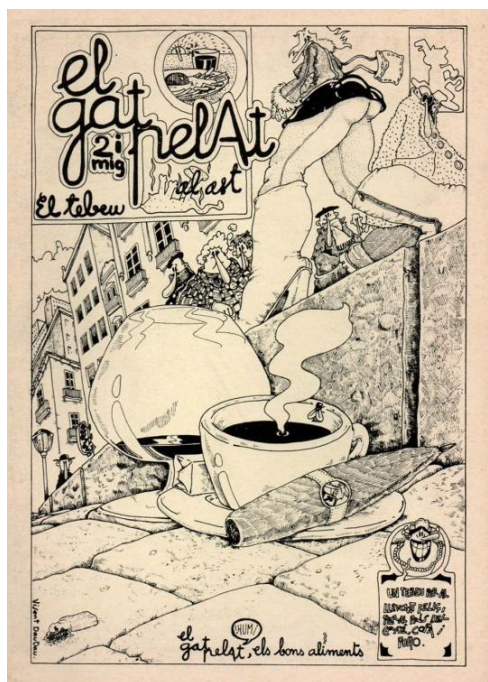


Fig. 375: Obra de Sento.

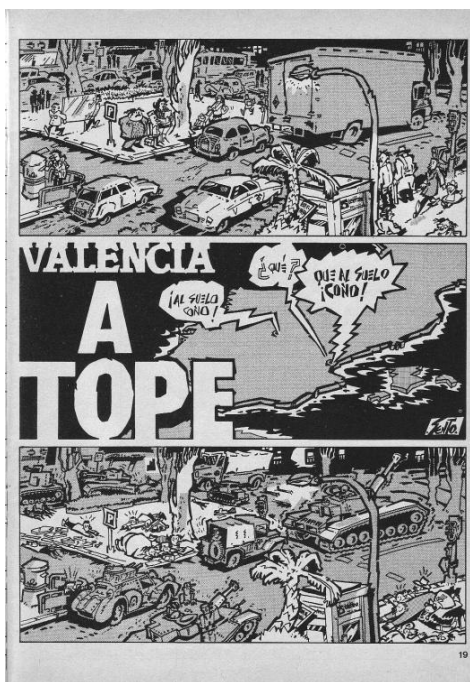


Fig. 376: Página dibujada por Sento.

Para Florentino Flórez¹⁸⁴: "Esa primera Ana se caracteriza por la variedad de técnicas empleadas y sus peculiares cinetismos, su insistencia en el movimiento y la fugacidad. Y por la calidad y seguridad de un dibujo que, casi desde el principio, se afirma con rotundidad en la plancha y basa su firmeza en un dominio absoluto de la figura humana".

Como ya mencionamos, los diseños de Ana Miralles, fueron poco a poco perfeccionándose y perdiendo el estilo transgresor de los inicios hasta adquirir la elegancia clásica que tienen hoy. *En busca del Unicornio* (Fig. 377), por ejemplo, tiene aires de *El Príncipe Valiente* (Fig. 378) de Foster combinados con la minuciosidad de los pintores flamencos del XVIII.

¹⁸⁴ "De Mujeres y monstruos, el arte de Ana Miralles", Florentino Flórez, *El Wendigo* nº 109 (16-20).

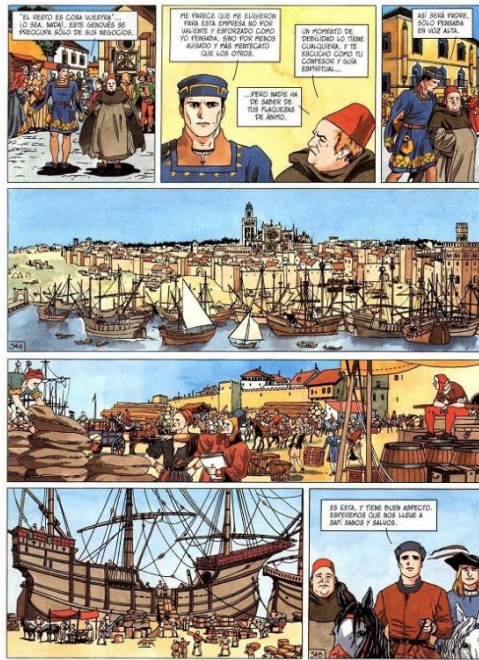


Fig. 377: En busca del Unicornio.



Fig. 378: El Príncipe Valiente de Harold Foster.

En las dos páginas anteriores, la de la izquierda (Fig. 377) de *En busca del Unicornio* de Ana Miralles y la de la derecha (Fig. 378) de *El príncipe Valiente* de Hal Foster, se refleja la influencia que el autor canadiense tiene en la obra de la española. El gusto por los detalles, la recreación en la arquitectura, la planificación con mezcla de planos generales muy trabajados para reflejar los ambientes y planos más cortos para los personajes, las viñetas preferentemente cuadradas y rectangulares, el dominio de la distribución de la plancha, etc. Ana admira su forma de hacer y no se molesta en esconderlo, al contrario, se siente halagada si la comparan con este autor clásico, considerado uno de los más grandes del mundo.

En lo referente a las mujeres, habiendo dibujado tantas veces el cuerpo femenino, se podría decir que el dibujante que más la ha influenciado a la hora de trasladarlas al papel ha sido el italiano Milo Manara.



Fig. 379: El brillo de una mirada de Ana Miralles.



Fig. 380: Típica mujer de Manara.

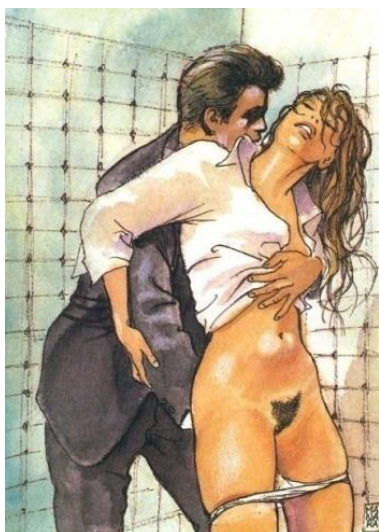


Fig. 381: Escena de sexo de Milo Manara.



Fig. 382: Una viñeta de Ana Miralles muy similar a la de Manara que se muestra a la izquierda.



Fig. 383.



Fig. 384: Diseño de Manara.



Fig. 385.



Fig. 386: Ojos de Eva Medusa, de Miralles.



Fig. 387: Rostro femenino de Manara.



Fig. 388: Ojos de mujer dibujados por Milo Manara.

Como ejemplifican los recortes de esta página y la anterior, en los que se muestran varios dibujos mezclados de Miralles (Fig. 379, Fig. 382, Fig. 383, Fig. 385 y Fig. 386) y Manara (Fig. 379, Fig. 381, Fig. 384 y Fig. 387) en diferentes momentos de sus respectivas carreras, las mujeres de Ana Miralles siempre (aunque quizás más a partir de *Eva Medusa*) se parecen notablemente a las del autor italiano: la expresión, las posturas, el pelo y sus ondulaciones o movimientos, los gestos, las facciones, la vestimenta, etc. Entre estas muestras

hemos visto dos planos de detalle de los ojos (el de la Fig. 386 en *Eva Medusa* y el de la Fig. 388 de Manara), prácticamente iguales. Esta fuente de inspiración puede comprobarse también en las siguientes páginas, la primera perteneciente a un cómic de Manara (Fig. 389) y las otras dos de Ana Miralles (Fig. 390 y Fig. 391).



Fig. 389: Plancha de Milo Manara.



Fig. 391.

315



Fig. 392: Secuencia de baño dibujada por Manara.

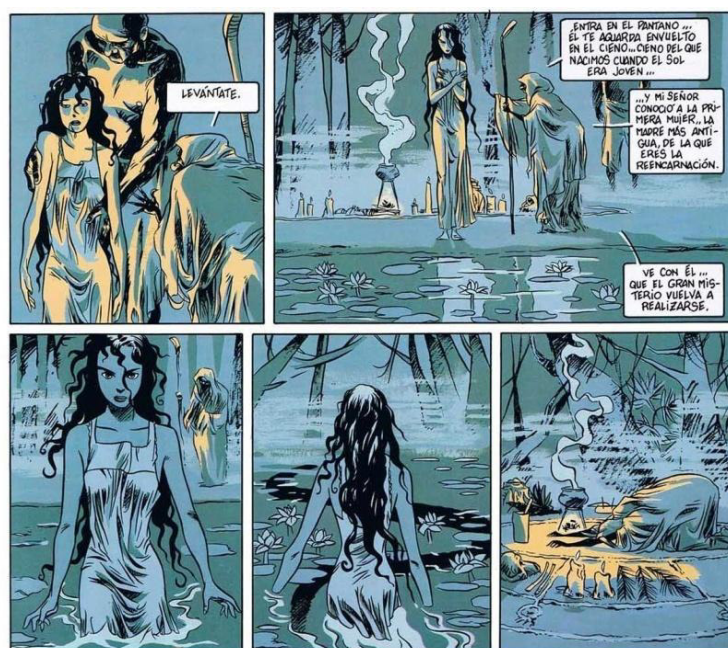


Fig. 393: Eva Medusa entra en el agua.

En *Djinn* (Fig. 395, Fig. 397, Fig. 398 y Fig. 399) descubrimos el influjo de los pintores orientalistas del XIX (Fig. 394 y Fig. 396), ya citados anteriormente, así como de acuarelistas como Larsson, que predominan sobre otras tendencias sugeridas por sus diseños y que otorgan una visión idealizada de la época y en concreto de los harenes: los colores, las ropas, la forma de presentar los desnudos, las telas, los azulejos... Ana refleja en estos cómics el punto de vista que se tiene en occidente del mundo oriental, una percepción un tanto idealizada al estilo de *Las mil y una noches* y que seguramente poco, o nada, tiene que ver con lo que era aquella vida realmente. Lo vemos en los modelos siguientes. Los dibujos de Ana Miralles son inquietantes, absorbentes, cautivadores, atractivos, distinguidos, enigmáticos, prolijos. También son originales ya que no son iguales a ningún otro, están dotados de una impronta única, propia, tienen personalidad. Que a través de ellos vislumbremos ciertas influencias solo demuestra su cuidada documentación, la habilidad de la autora a la hora de enriquecer su obra. También sus gustos y la experiencia que la anima a empaparse de todo elemento artístico que la rodea y utilizarlo cuando le resulta necesario.



Fig. 394: Odaliska de Fortuny.



Fig. 395: Viñeta de Djinn.



Fig. 396: Pintura orientalista del francés Benjamin Constant.

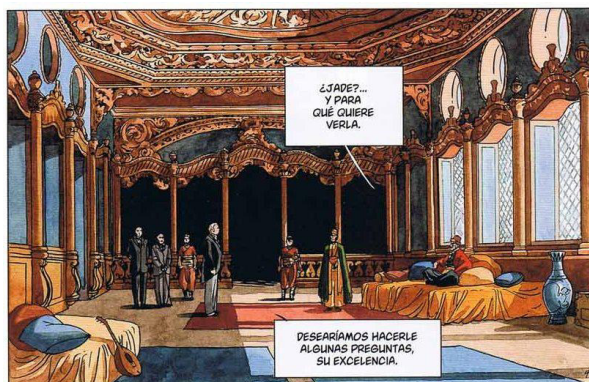


Fig. 397: Viñeta de Djinn.

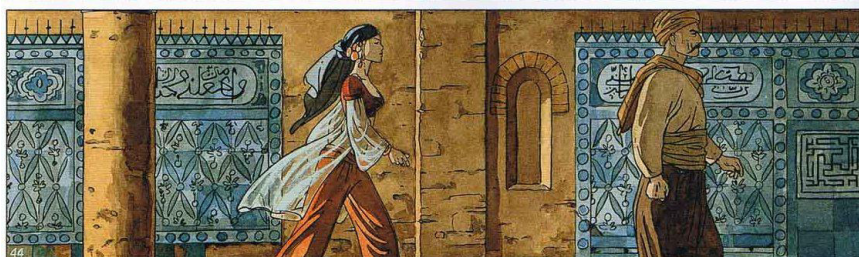


Fig. 398: Recorte perteneciente a Djinn.



Fig. 399: Viñeta de una de las historias de Djinn.

En la evolución de su obra, aunque sin abandonarlo nunca completamente y retomándolo en algunas ocasiones concretas, la artista fue dejando de lado el tono caricaturesco y se fue volviendo más realista (Fig. 400) en las figuras y, sobre todo, en el entorno, los lugares y ambientes.



Fig. 400: Ana refleja los ambientes y el entorno con absoluto realismo.

Ana Miralles no suele viajar a los lugares que refleja en sus álbumes, pero sabe recrear los paisajes (*Fig. 401*, *Fig. 402* y *Fig. 403*) con mimo, como manifiesta sobre todo en los últimos trabajos. Panoramas que cuida con esmero, que están cargados de detalles auténticos a los que no les falta de nada. A través de ellos, autora y lector se trasladan juntos a los pasajes más exóticos y lejanos: selvas, desiertos, mar y montaña, ríos y cataratas. Para plasmarlos, se documenta con fotografías, catálogos y revistas.

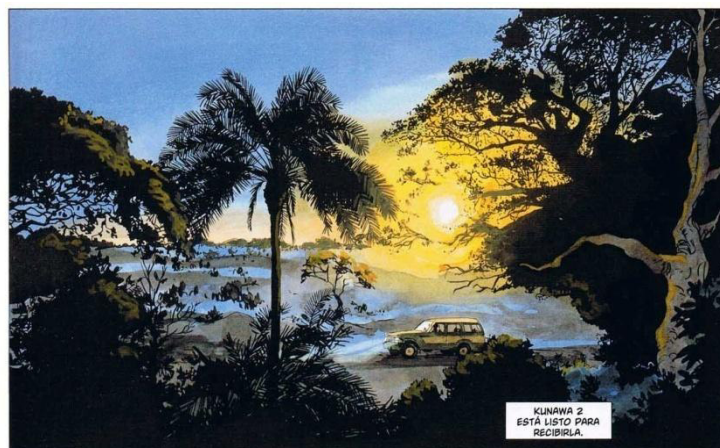


Fig. 401.

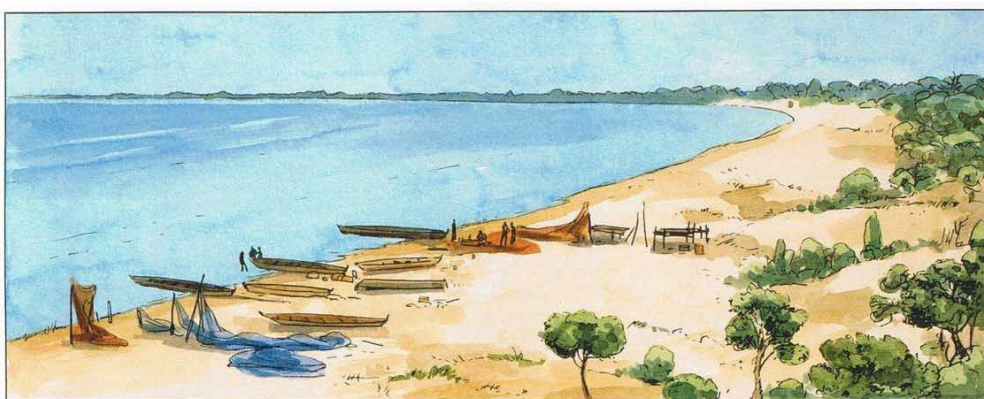


Fig. 402.

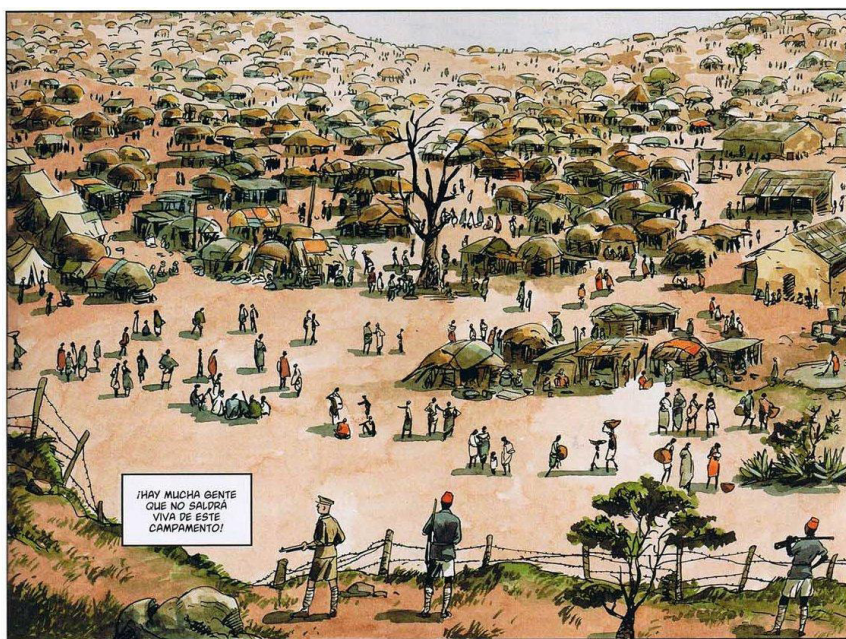


Fig. 403.

Aunque en la actualidad no ha perdido sus raíces expresivas, de su trabajo se deduce que ha ido depurando las líneas (Fig. 405), según va avanzando en sus diseños son cada vez más refinadas. También se advierte una profundización a la hora de hacer sus representaciones cada vez más creíbles, seguramente gracias a la investigación, al estudio y la observación de todo lo que la rodea y pudiera resultarle útil para el producto final, para su creación. Ha adquirido seguridad y se aprecia en sus dibujos (Fig. 404). Quizás tras alguna etapa de incertidumbre, de búsqueda y adaptación, ha encontrado¹⁸⁵ por fin una forma de dibujar que verdaderamente le gusta: "Me siento muy identificada con lo que hago, muy libre, muy cómoda".

¹⁸⁵ Entrevista de Florentino Flórez para su catálogo y exposición *A flor de piel*.



Fig. 404: Página de Muraqaa'.



Fig. 405: Ilustración correspondiente a Djinn.

Florentino Flórez¹⁸⁶ puntualiza: "Ana practica un realismo que profundiza en algunos de los problemas claves del medio, como es la plasmación visual de pasiones y sentimientos. Por el camino resuelve todos esos aspectos que en un enfoque naturalista se dan por supuestos y que no son sencillos en absoluto, de la anatomía a la perspectiva pasando por la ambientación y otros. Es una de las grandes", (FLÓREZ, 2007).

En alguna de las fases por las que ha pasado, como por ejemplo en *El brillo de una mirada* (Fig. 406 y Fig. 407), ha estado también más cercana a la publicidad, a la ilustración o a los carteles. Eran etapas en las que realizó varios encargos en este sector, y se adivinaba en sus tebeos. Pero lejos de que sus dibujos parezcan meras ilustraciones, ha sabido aprovechar su experiencia en

¹⁸⁶ De *Mujeres y monstruos, el arte de Ana Miralles*, Florentino Flórez, El Wendigo nº 109 (16-20).

este terreno sacándole el mayor provecho a la hora de aplicarlo al campo del tebeo, y lo ha conseguido.



Fig. 406: Escena de El brillo de una mirada.



Fig. 407: El brillo de una mirada.

En las últimas historias (*Fig. 408*), la elegancia y expresividad adquirida a través de los años de experiencia permanece y continúa desarrollándose hasta alcanzar una clase singular, complementada por el sabio uso que hace del color. Su sólida raíz clásica otorga fuerza, expresividad y dinamismo a sus personajes. En sus dibujos se percibe veteranía, saber hacer y gusto por lo que se está haciendo. Sobre su forma de trabajar la autora¹⁸⁷ comenta:

Cuando estoy dibujando mi percepción de las cosas es distinta de cuando doy color. Cuando estoy dibujando analizo las cosas en líneas, veo la realidad desde esa perspectiva, cómo se hace, cómo es esa persona, estoy viendo las líneas del rostro. Sin embargo, cuando ya empiezo a dar color veo la vida con manchas de

¹⁸⁷ Charla coloquio ofrecida durante el XVI Salón Internacional del Cómic del Principado de Asturias, 2002. Transcrita por José M^a Flores en la revista *El Wendigo* nº 94-98 (16-19).

color, veo ese golpe de luz que hay ahí, esa sombra. Estoy en sintonía para ese trabajo y tengo que dedicarle todas las horas, me centro mucho.

En sus trabajos más recientes (*Fig. 408*), la autenticidad, el expresionismo, la belleza, el sentido del humor y el disfrute por lo que la rodea, se combinan dando lugar a un producto atractivo, envolvente, fascinante a veces, y lleno de carácter.



Fig. 408: Color, dinamismo, expresionismo, alegría, humor, belleza, gusto por el medio... Waluk combina todas estas características que definen el sabe hacer de Ana Miralles.

Como dibujante, no deja de evolucionar hacia terrenos cada vez más admirables y sorprendentes. Intentando evitar quedarse estancada en lo que ya domina, continúa buscando nuevas formas de aplicar las técnicas que ha aprendido afrontado cada historia de forma distinta.

En *Muraqqa'* (Fig. 410, Fig. 411 y Fig. 415), por ejemplo, aventura realista que realizaría junto a su marido entre tomo y tomo de *Djinn*, la idea surgió de una exposición titulada "Fantasías del harén y nuevas Sherezades" que pudo verse en el Centro de Cultura Contemporánea de Barcelona en 2003. Interesados ambos por las miniaturas orientales (Fig. 409, Fig. 412, Fig. 413 y Fig. 414) de los maestros persas, turcos y mogoles, Ana y Emilio se basaron en ellas a la hora de enfrentarse a este nuevo trabajo en común. La historia, como *Djinn*, vuelve a ambientarse en los harenes orientales, esta vez en los de India del siglo XVII. El dibujo destaca también por el llamativo uso del color aunque es algo más naïf, guarda el estilo de las detallistas obras de arte orientales tomadas como referencia.

En las imágenes siguientes se expone esta inspiración en las miniaturas orientales. La portada del primer álbum (Fig. 410), incluso está tomada de un verdadero *Muraqqa'* (Fig. 409):

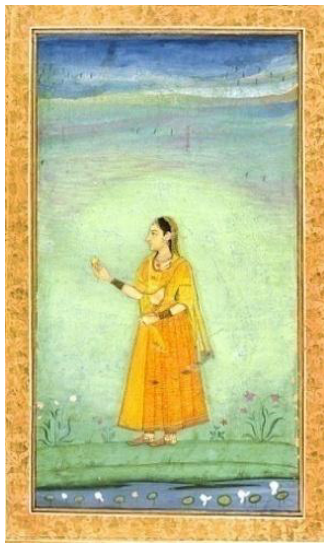


Fig. 409: *Muraqqa'* real.



Fig. 410: Portada de Miralles.



Fig. 411: Viñeta de Muraqqa'.

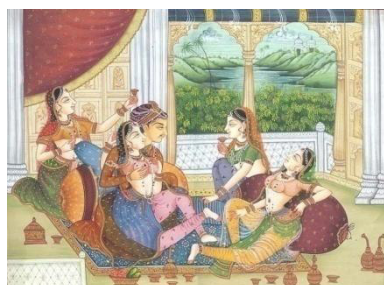


Fig. 412: Miniaturas orientales.



Fig. 413: Ejemplo de dibujos orientales.



Fig. 414: Muraqqa' real.

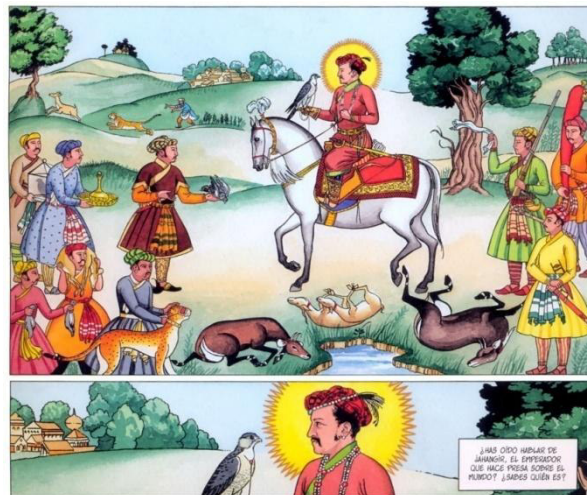


Fig. 415: Muraqqa' de Ana Miralles.

Ana es una dibujante exigente, quizás demasiado. Detallista hasta el extremo, a veces hasta la obsesión, su afán de perfeccionismo no pasa desapercibido. Su minuciosidad es digna de agradecer porque demuestra el gran respeto que tiene por su trabajo, por el medio en el que lo desarrolla y, por supuesto, también por el lector al que se dirige. Miralles combina en su obra cierta delicadeza en el trazo con la meticulosidad en los detalles y la fuerza estructural del dibujo. Si a esto unimos un sentido del color muy interesante, su brillante manejo de la técnica de la acuarela, el resultado es un universo exclusivo y excepcional, poco visto.

5.2. LAS HISTORIAS

Ana Miralles ya no suele trabajar con guiones escritos por ella. Lo hizo únicamente en los tiempos que dibujaba cómic *amateur* para las revistas de la década de los ochenta, años en los que siendo principiante, trabajó sola. Con *Marruecos, mon amour* (Fig. 416) en 1987, comenzaría su colaboración con Antonio Segura y a partir de entonces dibuja siempre los guiones de otros.



Fig. 416: Marruecos, mon amour.

Florentino Flórez¹⁸⁸ afirma de Antonio Segura y su colaboración con Ana Miralles: "El modelo que él representa la aproximaba a las costas de la comercialidad, territorio que muchos autores parecían temer y del que se alejaban

¹⁸⁸ "De Mujeres y monstruos, el arte de Ana Miralles", Florentino Flórez, *El Wendigo* nº 109 (16-20).

espantando a las masas con argumentos imposibles. Ana deseaba profesionalizarse, así que aceptó dibujar *Marruecos, mon amour*".

De su unión con Segura surgiría también *Eva Medusa* (Fig. 421), su primera historia larga, su primera serie tras diez años publicando aventuras sueltas en diferentes revistas. Fue el tebeo que marcó definitivamente su trayectoria profesional, con el que se situaría en el mercado franco-belga¹⁸⁹ y a partir del cual su estilo quedaría definido. Luego vendrían la colección con Jean Dufaux, once¹⁹⁰ tomos de *Djinn* (Fig. 422), y una larga relación profesional de más de veinte años con su marido, Emilio Ruiz, con quien ella dice¹⁹¹ que forma un equipo creativo perfecto ya que tienen la misma forma de ver las cosas y su interés va en la misma dirección. De esta colaboración con su pareja surgieron *En busca del Unicornio* (Fig. 418), *El brillo de una mirada* (Fig. 419), *De mano en mano* (Fig. 420), *Waluk* (Fig. 417) y *Muraqqa'*.

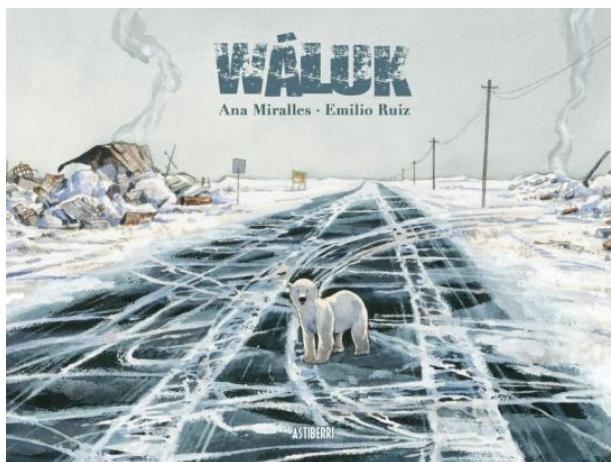


Fig. 417: Waluk.

¹⁸⁹ Se publicó primero en Francia (1991) y más adelante en España, Benelux, Alemania y Estados Unidos.

¹⁹⁰ En total está prevista la publicación de 12 álbumes.

¹⁹¹ "Entrevista a Ana Miralles", Ysora y Calistina, KZ Revista, 27 de abril de 2012, (en línea). Disponible en: <<http://kzrevista.blogspot.com.es/2012/04/entrevista-ana-miralles.html>>, (consulta realizada el 2 de septiembre de 2014).

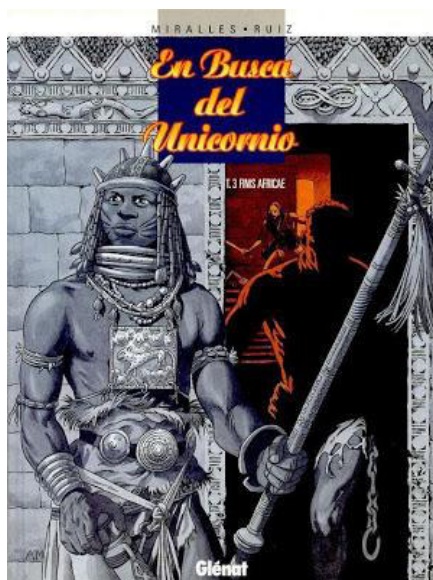


Fig. 418.

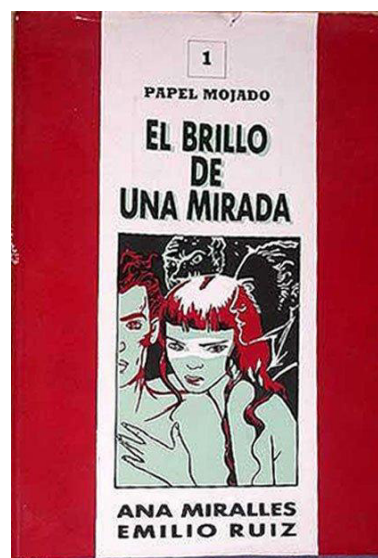


Fig. 419.



Fig. 420.

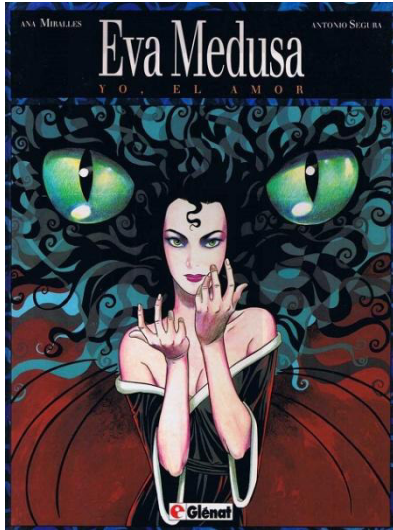


Fig. 421.

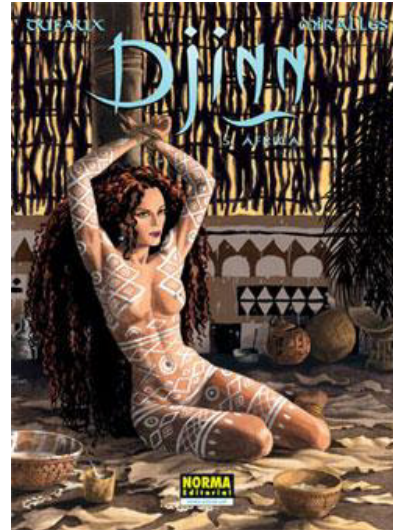


Fig. 422.

Pero aunque no escriba sus propias historias, Ana no es una dibujante pasiva y sumisa. Cuando es posible, le gusta aportar sus propias ideas a los guiones, lo que le valió alguna que otra desavenencia con los guionistas. Antonio Segura sería más que un compañero de trabajo, un amigo, y con él siempre hubo consenso. Con su marido nunca ha tenido problemas, ambos se complementan en todos los sentidos, dialogan sobre los textos y llegan a un entendimiento mutuo, cuando trabajan juntos la creatividad fluye. No le ocurre lo mismo con Dufaux, por ejemplo. Una de sus discusiones, por la que dejaron de hablarse una buena temporada, llegó a publicarse en la prensa francesa obligándolo a cambiar su idea primigenia para adaptarla a las sugerencias de Ana. Todo giró en torno a la protagonista de *Djinn* y su comportamiento, en opinión de la artista, machista (Fig. 423), de sumisión sexual. Ana lo explicó¹⁹² en el transcurso del Salón del Cómic del Principado de Asturias de 2002:

La chica, que es una chica normal, como cualquiera de las que estamos aquí, buscando a su abuela acaba metiéndose en una especie de fortaleza para entrevistar a un tipo muy misterioso que tiene un harén. Total, que para ello tiene

¹⁹² Transcripción realizada por José M^a Flórez de la charla/coloquio durante el XVI Salón Internacional del Cómic del Principado de Asturias del año 2002, *El Wendigo* nº 93-94 (16-19).

que soportar un rito iniciático consistente en ponerle un cinturón con treinta campanitas que son treinta amantes (...) si el amante queda satisfecho, le quita una campanita y cuando ya no quede ninguna se puede entrevistar con el personaje misterioso (...) Que una chica de nuestros días se deje poco menos que violar por preguntarle algo a alguien, no lo entendía.



Fig. 423: Página en la que se muestra la escena de las campanitas que provocó el desacuerdo entre la dibujante y el guionista.

Resulta cuanto menos curioso al analizar su obra, comprobar que la clase de argumentos que más se adaptan a su tratamiento del dibujo, al estilo que la define, no fue buscada intencionadamente por ella sino que llegó un poco como

por casualidad. Al ver sus cómics, sobre todo a partir de *Eva Medusa*, los dibujos de Ana fluyen por las historias de forma que parece que nació para trasladarlas al papel. Se ajustan perfectamente a su modo de ilustrar como si estuvieran hechas única y exclusivamente para ella. Sin embargo, no ocurrió así sino al revés. Ha sido la artista la que poco a poco y por exigencias del guión, y de la vida misma, se ha ido acoplado al relato. Aunque las aventuras exóticas e históricas, los países y las épocas lejanas, parecen amoldarse a sus diseños como anillo al dedo, la elección de este tipo de temas surgió por una necesidad de adecuación al mercado europeo. Así lo señaló cuando se le preguntó¹⁹³ por este tipo de ambientaciones surgidas en su obra a partir de *El brillo de una mirada*:

Se han hecho para el mercado francés. No es que pienses en ese mercado solamente, pero bueno, son los que te lo encargan. La primera historia que hicimos Antonio (Segura) y yo fue algo exótico porque ya que no podíamos viajar a Brasil por lo menos lo dibujábamos. Los siguientes trabajos vinieron solos. No sé si con mejor o peor criterio, Glénat me dijo que tenían la idea de clasificarme. Como había hecho *Eva Medusa* más o menos bien, querían que les hiciera algo de tipo histórico. Lo del *Unicornio* (Fig. 424) lo hicimos sin tener en cuenta la editorial, luego se la ofrecimos y aceptaron. Habíamos leído la novela, nos gustó muchísimo y quisimos adaptarla. Nos pusimos en contacto con el escritor (Juan Eslava Galán) y nos facilitó toda la documentación, todo el material con el que él había trabajado, nos corregía en cosas como los castillos, los trajes, lo que hiciera falta. Fue un trabajo muy bonito.



Fig. 424: En busca del Unicornio.

¹⁹³ *El Wendigo* nº 93-94 (16-19) charla/coloquio transcrita por José María Flores en 2002.

Quizás su evolución, la de sus líneas, el tratamiento que utiliza en todos sus dibujos, la forma de emplear el color, etc., haya avanzado en paralelo con las necesidades del momento, precisamente por exigencia de estas. Ana no se conformaba con pintar, aunque en alguna etapa de su vida no le quedase otro remedio que hacerlo. Intentaba también eludir el terreno de la publicidad o la ilustración, del que vivían algunos compañeros de profesión, como medio de vida. Su único anhelo era ser dibujante de cómics. Lo que de verdad atraía a la artista era contar historias y para ello, al menos en principio, debía adaptarse a las necesidades del negocio. Era imprescindible hacerse un nombre. Puede que en verdad hayan sido las historias las que han marcado su forma de dibujar y no al revés. Seguramente es cierto que se ha adaptado a los guiones que le venían dados. En realidad no tiene importancia alguna si tenemos en cuenta que lo verdaderamente relevante es el logro alcanzado. En sus primeros pasos, en los inicios, cuando trabajaba para las revistas de cómics más rompedoras de los años ochenta, innovaba. Pero es imposible estar experimentando eternamente, no se puede vivir siempre de los trabajos *underground*. Tenía que encontrar su hueco y por buscarlo surgió algo que es mucho más importante para una creadora: su estilo. Todo esto viene de alguna forma a confirmar la validez de los trabajos de encargo, que normalmente son criticados y la mayoría de las veces denostados. Aunque en ellos el autor tenga que adaptarse a unas exigencias que le vienen dadas, a unas premisas acotadas y definidas, muchas veces, como demuestra su caso, el artista se ve forzado a exprimir su creatividad al máximo, a hacer un esfuerzo para adaptarse y hacer suyo el trabajo, consiguiendo con ello un resultado mucho mejor de lo esperado y convirtiéndose el artista, la artista en este caso, en el alma de la obra.

Ana¹⁹⁴ comenta así su estilo:

No sé si mi estilo es tan personal, es el resultado de diversas influencias y la necesidad de crearte un espacio propio. Al comienzo te sientes insegura, por lo que te acercas a aquello que te parece que te puede dar credibilidad y solvencia. A mí me gustaba la escuela valenciana, de línea clara y elegante, con una factura

¹⁹⁴ "Entreviñetas con Ana Miralles y Emilio Ruiz". Luis Daza y Sofía A., 19 de noviembre de 2011, <<http://www.culturamas.es/blog/2011/11/19/entreviñetas-con-ana-miralles-y-emilio-ruiz/>>, (consulta realizada el 22 de septiembre de 2014).

depurada. Tras un tiempo de intentarlo, no acababa de sentirme cómoda y decidí desembarazarme de premisas, buscar algo diferente y más en sintonía con mis aspiraciones. Me centré en el realismo sin preocuparme de más condicionantes y poco a poco fui desarrollando un estilo propio. Me propuse entender bien lo que dibujaba, sin importarme si era una figura o un fondo. Si dibujo un cojín quiero que se note la textura y la consistencia. Ese entender y conocer aquello que dibujas, incluyéndolo todo, no solo lo que te apetece o más te gusta, te lleva al apasionamiento por tu trabajo. Ahora he aprendido a disfrutar y a valorar la importancia que tienen el conjunto de elementos que componen un buen dibujo, el cómic en definitiva.

El tema del desnudo de la mujer (*Fig. 425, Fig. 426, Fig. 427, Fig. 428, Fig. 429, Fig. 430 y Fig. 431*), aunque también el masculino, es recurrente en toda su obra y su habilidad reside en haber conseguido atraer a todos los lectores, hombres y mujeres. En general, es difícil encontrar en un tebeo la visión del cuerpo femenino desde el punto de vista de una mujer. La mayoría de los tratamientos que hay sobre mujeres, están hechos por hombres, lo que lleva a que el producto, que suele resultar ordinario y tosco para el público femenino, atraiga mayoritariamente a los lectores masculinos. Sin embargo, las chicas que dibuja Ana, vayan o no desnudas y sean o no protagonistas de historias más o menos eróticas, están tratadas con respeto, con cariño, con gusto. Son mujeres de rasgos agradables, finas, guapas, con caras y figuras de gran belleza. Sus cuerpos son elegantes y refinados, carentes del más mínimo atisbo de ordinariedad. Una cualidad que demuestra que una mujer dibujante puede tratar cualquier temática y hacerlo igual de bien, o incluso mejor, que sus compañeros de profesión. Sobre su público, dice¹⁹⁵ Ana Miralles:

Tampoco tengo miedo a que me señalen como una dibujante erótica, siempre procuro aportar una visión fresca a este tema (...) Tengo un público femenino absolutamente rendido que encima hace lo que yo hago: ¡se identifica con las protagonistas! Eso es lo que más me alucina. (...) También muchos señores que me dicen que sus mujeres no leían cómics hasta que cayó en sus manos *Djinn*. Ha habido una complicidad con el público femenino que no esperaba y que me satisface enormemente.

¹⁹⁵ Entrevista de Florentino Flórez para el catálogo y exposición *A flor de piel* (2007).



Fig. 425.

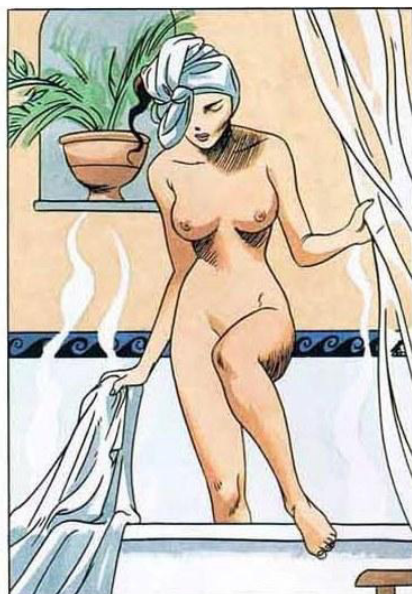


Fig. 426.

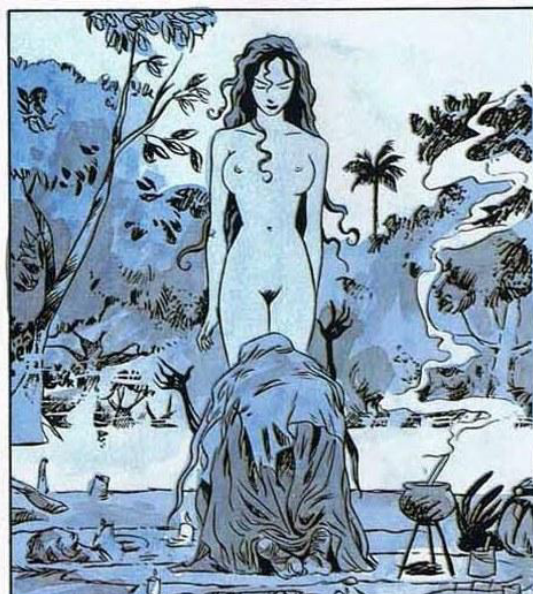


Fig. 427.

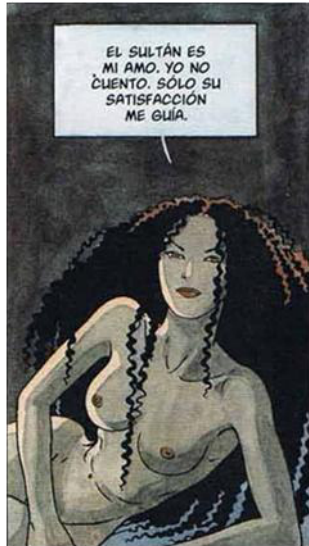


Fig. 428.



Fig. 429.



Fig. 430.



Fig. 431.

Tras comenzar con la vanguardia más atrevida y superar con nota la prueba impuesta por un territorio tan masculino y machista como es el de la historieta en general y sobre manera el del cómic de tono erótico; después de haber dominado ámbitos tan complicados como la historia, el exotismo, la sensualidad, la aventura, la magia, la mitología e incluso el psicoanálisis y alcanzar su tono personal; habiéndose posicionado dentro del complicado mundo de la historieta y su mercado, Ana buscó el momento de dar el giro que anhelaba, de cambiar de registro sin perder la esencia que la caracteriza.

Una vez conquistado un pequeño espacio dentro de esta particular jungla de trazos y líneas habitada mayoritariamente por hombres, segura en el terreno sobre el que pisa, resultaba más sencillo atreverse con un cambio de temática y estilo en las historias. Apoyada en el firme sustento que le proporciona una buena base conseguida gracias al aprendizaje de los años y la experiencia adquirida, después de construirse unos cimientos seguros, decidió lanzarse a la búsqueda de una mayor satisfacción personal. Así, con los éxitos de ventas conseguidos (y asegurados) en el extranjero (en Francia vende entre 50.000 y 100.000 ejemplares de cada álbum de *Djinn*) y sabiéndose una de las mejores dibujantes de nuestro país, aunque la crítica española no siempre la reconozca como tal, Ana se encontró en la posición adecuada y el momento idóneo de tomarse un respiro, para hacer lo que realmente le gustaba y apetecía.

En esta oportunidad de volver a tratar temas sociales, historias más críticas y con mensaje, decidió decantarse por lo urbano y lo natural, por la ciudad y la ecología, de la mano de su marido Emilio Ruiz. *Waluk* (Fig. 432) y *De mano en mano* (Fig. 433 y Fig. 434) son dos aventuras distintas pero unidas por la necesidad y las ganas de cambio de la artista, dos historias que salen del corazón y que abogan, cada una en lo suyo, por la defensa de los derechos y valores de los seres humanos y los animales, respectivamente. Uno con tono de denuncia social, el otro comprometido con los problemas del impacto medioambiental generado por el hombre. Dos tebeos salpicados de belleza, lirismo y sensibilidad. Eso sí, sin olvidar el sentido del humor que tanto le gusta tratar a la artista y que, en cierta forma echaba de menos. Porque el drama no está reñido nunca con el sarcasmo ni la ironía.



Fig. 432: Waluk de Ana Miralles y Emilio Ruiz.



Fig. 433: De mano en mano cuenta también con guión de su esposo, Emilio Ruiz.

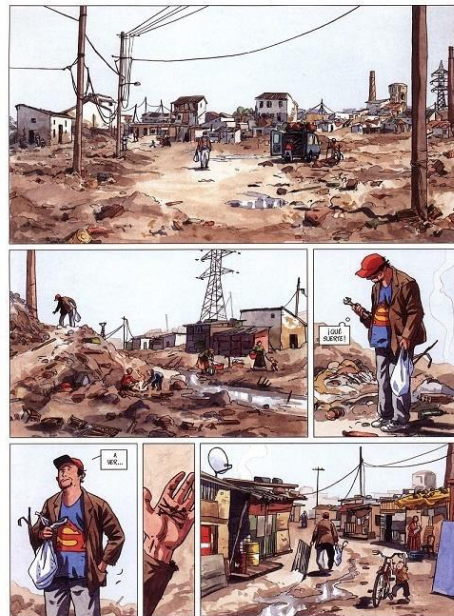


Fig. 434: Miralles dibuja De mano en mano, una historia social escrita por su marido.

Waluk nació con vocación de cuento, con la idea de llegar a todo el mundo, a todo tipo de lectores. A los niños les gustará por el matiz infantil, por la facilidad de su lectura y el delicioso personaje principal, el oso *Waluk*. A los adultos por su poesía y también por su mensaje.

Y después, sin dejar la serie *Djinn* que todavía está por concluir, otro proyecto personal volvería a unir a Emilio Ruiz y Ana Miralles: la serie *Muraqqa'* (Fig. 435), que constará de cuatro álbumes pero sólo se ha publicado el primero¹⁹⁶, *Vestida del aire*. Es la historia de una pintora que acude a la corte india para trabajar en un harén realizando retratos de las damas que lo habitan y confeccionar con ellos un libro de láminas originales, que en aquella cultura se llamaban "Muraqqa'". Una aventura que, como ya mencionamos, surge de la visita que Ana y su marido hicieron a una exposición. Ambientada en la India del siglo XVII, durante el periodo mogol, la obra invita a penetrar en aquellos recintos prohibidos en los que vivían esposas, concubinas y demás familia, de la mano de la protagonista, Priti, quien ofrecerá su particular punto de vista. Si *Djinn* ya presentaba el tema de los harenes (como lugares cerrados con mujeres sumisas entregadas al placer sexual de los hombres), *Muraqqa'* profundiza en él intentando dar un punto de vista diferente, más verdadero y completo de lo que eran, verdaderas pequeñas ciudades con más de cinco mil mujeres, ciudadelas con sus calles, sus mercados... El tebeo nos descubre un mundo musulmán distinto al otomano, con grandes influencias de los persas y que poco tiene que ver con la idea que tenemos actualmente de él en occidente.

¹⁹⁶ En nuestro país solo ha visto la luz el número uno pero en Europa ya ha salido a la venta el dos (*La malédiction de Bonhwami*).

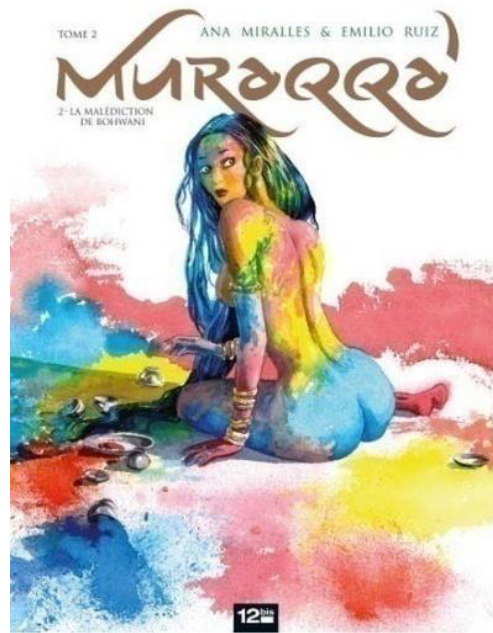
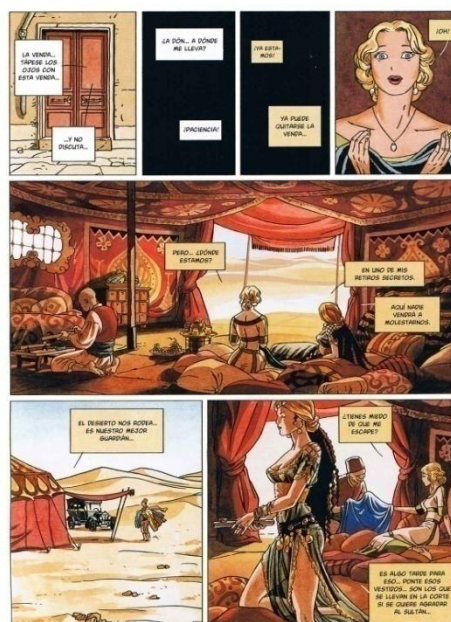


Fig. 435: Portada francesa de *Muraqqa'*.

Muraqqa' es un tebeo colorista, exótico, detallado hasta el extremo, fascinante y también sensual que conecta directamente con *Djinn* tanto en el amor por lo oriental, una cultura que ha permitido a la autora desarrollar su pasión por el detalle y la belleza, como en lo referente a la parte gráfica.

La historia de *Djinn* (Fig. 436 y Fig. 437) se compone en realidad de dos historias situadas en épocas diferentes: la de la protagonista, Kim, y la de su abuela, Jade, sobre la que la joven investiga. Esto permite a Miralles presentar dos mundos contrapuestos, aunque relacionados. Todo comienza con un fundido entre presente y pasado muy bien resuelto por la autora.



A priori, no pueden evitarse las comparaciones con *Eva Medusa*, mujeres perversas y, en cierta forma, sometidas a los placeres sexuales. Esto diferencia ambas obras de *Muraqqa'*, donde la protagonista, Priti, es una joven con gran profundidad psicológica. El trasfondo de la historia de *Djinn* es complejo, un duelo de fuerzas entre los sultanes orientales y los europeos en la constante lucha de ambos dividida entre la modernización y la tradición.

En la obra de Miralles hay elementos que se repiten a lo largo de toda su carrera no solo con respecto a la temática (véase 5.2., [pág. 328](#)), sino también a los personajes. Si al comienzo de este capítulo hablábamos del cabello, no podemos olvidarnos del tratamiento de la figura femenina (*Fig. 438, Fig. 439, Fig. 440, Fig. 441, Fig. 442, Fig. 443, Fig. 444, Fig. 445 y Fig. 446*). La aparición de mujeres fuertes, de una sensualidad nada púdica con claros signos eróticos y que rompen con los tebeos femeninos anteriores, definen el carácter de sus relatos: "Me dedico a dibujar chicas porque mis guionistas es por donde me han visto. En realidad, de *Eva Medusa* ha salido todo lo demás, es que han visto que por ahí salía bien", dijo¹⁹⁷ la autora en Gijón.





Fig. 440.



Fig. 441.



Fig. 442.



Fig. 443.



Fig. 444.



Fig. 445.



Fig. 446.

Las mujeres que dibuja son bellas¹⁹⁸, poderosas, de ánimo resuelto y gran desenfado. Con facciones cuidadas y figura estilizada, siempre bien proporcionadas:

Si te dicen que hagas una historia de chicas y no las haces guapas, para qué vas a hacer una historia de chicas. Tú dirás: qué burrada acabas de decir, pero es como funciona. O sea, tiene que entrar por el ojo, aparte de que sea valiente, simpática, muy lista, si encima es guapa, mejor. Y si está desnuda es porque lo exige el guión, porque mis guionistas lo exigen, hacen guiones en los que las chicas pierden la ropa de vez en cuando, y yo ¿qué culpa tengo? A veces les he dicho que por qué no la pierden ellos, por equilibrar un poco. Y yo procuro que la pierdan también.

Ana es experta en dibujar personajes: mujeres (*Fig. 447*) y hombres (*Fig. 448*), jóvenes y viejos (*Fig. 449*), incluso animales (*Fig. 450*, *Fig. 451*, *Fig. 452* y *Fig. 453*). Domina la anatomía y las proporciones y además goza de mucha desenvoltura a la hora de dotarlos de expresión. Muchas veces, ni siquiera se apoya en la palabra. No la necesita. Está capacitada, y lo demuestra diseño tras diseño, obra tras obra, para plasmar con habilidad la expresividad de las caras, los gestos de los protagonistas, sus cuerpos, el cabello. Posee gran destreza para transmitir cualquier sentimiento a través de los de ellos: alegría, tristeza, entusiasmo o apatía. Utiliza los rasgos y las facciones pero también el cuerpo, en reposo o en movimiento, para lograr que sus protagonistas emitan vida, sean creíbles, para que desprendan verdad y energía. Por decirlo de alguna forma, como se ha venido sugiriendo y demuestran los siguientes recortes, es como si los personajes que traslada al papel estuvieran vivos. Distinguimos en ellos la tristeza (*Fig. 447*), el enfado (*Fig. 448*, *Fig. 451*, *Fig. 452* y *Fig. 454*), la sorpresa (*Fig. 452*), el desconcierto (*Fig. 453*), la observación (*Fig. 449*, *Fig. 450*), etc.

¹⁹⁸ *El Wendigo* nº 93-94 entrevista/presentación/coloquio durante el Salón Internacional del Cómic del Principado del año 2002, transcrita por José María Flores.



Fig. 447.



Fig. 448.



Fig. 449.

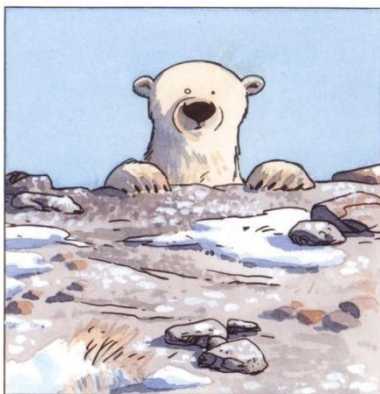


Fig. 450.



Fig. 451.



Fig. 452.



Fig. 453.



Fig. 454.

Como vemos en los recortes anteriores, sus personajes poseen ciertos atributos caricaturescos que la autora nunca ha abandonado a la hora de llevarlos

a cabo (Fig. 455), pero que con el tiempo ha ido transformando y puliendo ligeramente hasta dotarlos de características más realistas.

En la perspectiva¹⁹⁹ de Florentino Flórez: "Si Miralles tiene algo que ver con sus protagonistas, es probablemente esa fuerza interna que le permite llegar donde quiera que se proponga. Las barreras de género no significan nada para ella, ese no es su problema. Su trabajo transmite calidad y nos habla de cómo forzar los límites de lo narrado, entrando en terrenos en ocasiones espinosos pero siempre interesantes", (FLÓREZ, 2007).

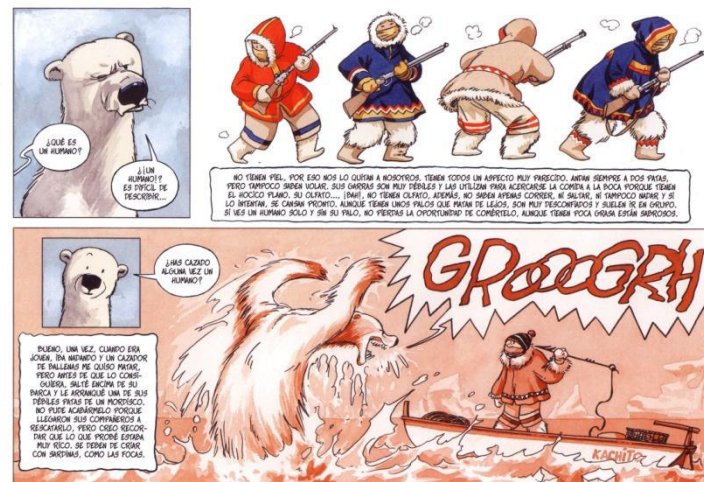


Fig. 455: Página de Waluk.

Si en la mayoría de las aventuras dibujadas por Miralles, las mujeres son fuertes y poderosas, bellísimas pero con gran personalidad, no ocurre lo mismo con los hombres. En *Eva Medusa* y *Djinn*, por ejemplo, se podría decir que la artista los introduce en la historia como si fueran complementos, elementos de contraste necesarios. Son el contrapunto que toda protagonista necesita, pero que si se analizan fríamente resultan plenamente prescindibles, participan en el relato

¹⁹⁹ "De Mujeres y monstruos, el arte de Ana Miralles", Florentino Flórez, *El Wendigo* nº 109 (16-20).

como podrían no hacerlo. Es muy importante señalar este punto porque gracias a estos personajes masculinos, los femeninos quedan reforzados, sobresalen y cobran importancia. En este sentido, cabe destacar además que en ambas historias, son los elementos mágicos y misteriosos los que dan entidad a las protagonistas, los que justifican y arrojan sus actos.

En esta reflexión no debemos olvidar que aunque todas estas características vengan marcadas de antemano por los guiones, es Ana la encargada de dotar de dignidad y comprensión a los dibujos de mujeres. Lo que, como se ha venido sugiriendo, a veces le ha complicado la relación con los guionistas (ya se han mencionado antes sus diferencias con Dufaux). Una premisa imprescindible para Ana Miralles, es la necesidad de sentirse satisfecha con el resultado de su obra. Cuando no se cumple esta máxima, Miralles no dibuja. Por eso siempre otorga una mirada más propia, más personal, un punto de vista absolutamente particular, a los encargos que recibe.

Las protagonistas de *Eva Medusa* y *Djinn*, tienen en común que son mujeres tan poderosas como perversas, son malas, crueles, castrantes y dominantes, casi siempre sometidas al yugo de misteriosas influencias y divididas entre el amor y la pasión. Eva actúa poseída por una maldición mientras que Jade disfruta con sus actos. En *Muraqqa'* es distinto, Priti es una verdadera heroína, es decir, lleva a cabo un hecho heroico y para conseguirlo a veces se ve obligada a actuar mal. Pero cuando lo hace, es porque no le queda otro remedio. Psicológicamente es más compleja que las otras dos, su mundo no sólo está habitado por blancos y negros sino que lo conforman también muchos grises. Sus actos tienen una explicación humana, entendible, y racional.

Cada detalle en los personajes de Ana Miralles está cuidado y estudiado al milímetro, tanto en lo referente a sus expresiones, gestos, movimientos y físico, como también en la forma de situarlos en el espacio, de relacionarlos con el entorno o vestirlos (*Fig. 456*). Nada se deja al azar, todo está estudiado, planificado y adaptado al contexto (*Fig. 457*) en su justa medida.

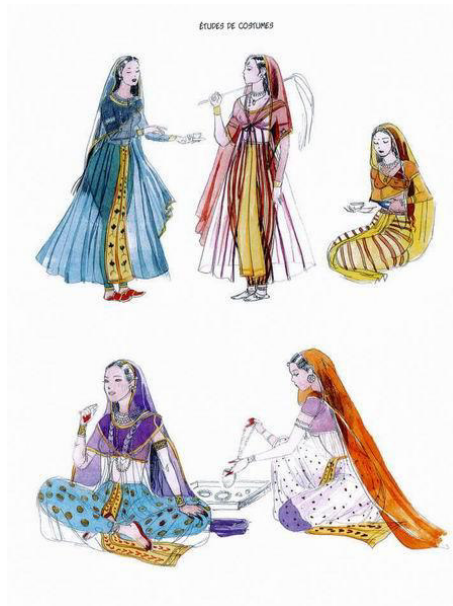


Fig. 456: Estudio de vestuario para Muraqqa'.



Fig. 457: Acuarela para portafolio.

5.4. LA NARRATIVA

Con su tendencia al perfeccionismo y sus dibujos cuidados, delicados, cargados de detalles y gran belleza, la autora que nos ocupa podía haber sido sencillamente una ilustradora que pusiera bonitos diseños a las palabras de los guiones con los que trabaja, una profesional correcta y poco más. Pero su interés por contar historias a través de imágenes la ha encaminado a convertirse en una experta narradora. Obviando algún que otro fallo menor en lo referente al lenguaje que ha ido mejorando a la vez que su dibujo evolucionaba, en general, se debe reconocer que Miralles utiliza con gran habilidad la narrativa (*Fig. 458*). Su profundo interés por contar bien una historia, la ha ayudado a desarrollar todos los aspectos del lenguaje del cómic, exprimiéndolos al máximo, para obtener lo mejor de ellos. Utiliza sabiamente los encuadres y su planificación es rica y variada tanto en viñetas como en páginas, maneja las panorámicas, el paso del tiempo, los colores, etc.

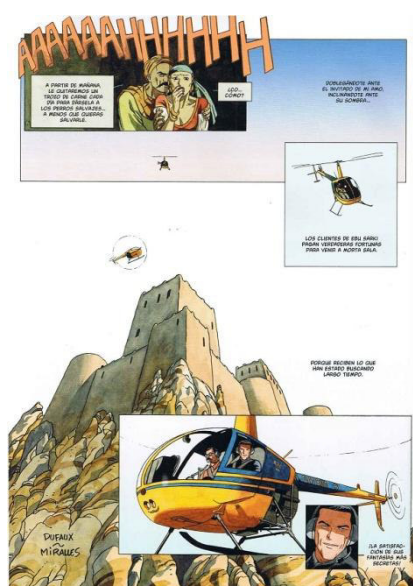


Fig. 458: Esta plancha muestra la efectividad en la planificación y composición de la página.



Fig. 459: Panorámica con contrapicado.

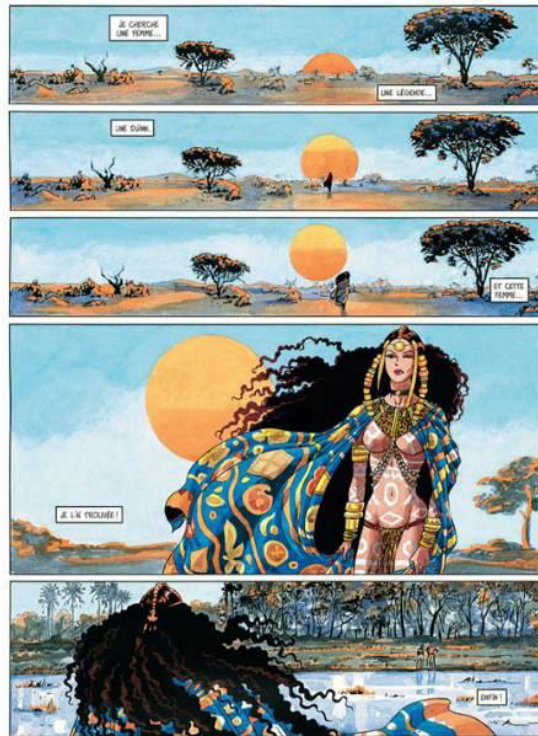


Fig. 460: Paso del tiempo en tres planos y plano/contraplano, con cambio del punto de vista en los dos siguientes, que muestran a la mujer en toda su belleza primero de frente y después de espaldas.

En las dos páginas anteriores (*Fig. 458 y Fig. 460*), se presentan dos ejemplos diferenciados del adecuado uso que emplea de los encuadres y viñetas. En la primera (*Fig. 458*), las incrustaciones de viñetas nos señalan el paso del tiempo y detallan la acción, se ve claramente el acercamiento del helicóptero y gracias a los planos de detalle cerrados sobre los personajes se entiende lo que ocurre en su interior, una conversación. En la segunda (*Fig. 460*), la autora utiliza tres viñetas planoscópicas²⁰⁰ horizontales para mostrar el paso del tiempo mediante el acercamiento del personaje central, permaneciendo fijos los encuadres para, a continuación, enseñar dos planos con campo y contracampo²⁰¹, el primero americano y el segundo medio, con los que relaciona el erotismo de la mujer y el exotismo del entorno. En la viñeta apaisada (*Fig. 459*), descubrimos un contrapicado del personaje en plano medio y planoscope horizontal.

Mostramos ahora (*Fig. 461*) una planificación en forma de viñetas alargadas que dan mucha riqueza a la historia y que al prolongarse verticalmente e ir en el mismo sentido que la lectura, es decir de izquierda a derecha, se siguen más rápido que si fueran horizontales, lo que aligera notablemente la acción. Una acción que se ve interrumpida al final por el primer plano de la vieja, que produce un corte en la narración, alejando al lector de la historia de amor e indicando que a continuación vendrá otra cosa distinta. Además, el uso de unas viñetas cada vez más cerradas sobre la pareja protagonista, produce una sensación de intimidad que ayuda a los lectores a la hora de identificarse con lo que está sucediendo, provocando en ellos un sentimiento de complicidad que es también evidente entre los personajes, y que favorece al desarrollo lógico de la historia, es decir, a que la escena termine con un beso.

²⁰⁰ Según la nomenclatura de Faustino R. Arbesú (véase [pág. 62](#)), planoscópico se refiere a un plano apaisado que imita al *Cinemascope* utilizado en cine, es decir, un plano que abarca mucho más espacio, más amplio.

²⁰¹ Siguiendo la misma guía, sería como plano/contraplano en cine.



Fig. 461: Las viñetas verticales dan agilidad a la narración.

En estos otros dos nuevos ejemplos (*Fig. 462 y Fig. 463*), la composición del conjunto es bastante distinta. En el primero (*Fig. 462*), a diferencia de la escena de amor que acabamos de ver, dominan las viñetas alargadas horizontalmente. La acción transcurre un poco más lenta para marcar la violencia y agresividad del hecho gracias a estos planos apaisados que nos hacen ir deteniéndonos un poco más en cada uno, obligándonos a seguir la historia desde arriba hacia abajo. La secuencia en su conjunto es dramática y el suicidio resulta verosímil, pero si nos fijamos bien, aquí Ana Miralles comete un error, la utilización de los planoscope²⁰² es equivocada y puede despistar al lector provocándole una situación engañosa. La primera viñeta debería ser la segunda para utilizar con eficacia un trávelin de acercamiento entre los tres planos. Está hecha al revés ya que primero está cerca y luego se aleja en la segunda viñeta para volver a acercarse en la tercera y más aún en la cuarta.

²⁰² Véase [pág. 62](#).



Fig. 462: Los planos horizontales hacen que el lector siga la historia detenidamente, con lentitud.

En el segundo (Fig. 463) aparece una pareja y se presenta una conversación entre ellos con cambios de encuadre en cada viñeta. Esto se hace con el objeto de evitar que resulten demasiado cargadas de diálogos, consiguiendo así un ritmo menos lento y menos aburrido, menos monótono. La conversación que tiene lugar, al pasar a un plano más abierto y lejano en la quinta viñeta, concluye en una lectura perfecta de lo que va a ocurrir, la observación de lo que acontece por parte de otro personaje que se mantiene en la distancia y que, al igual que hace el lector, fija su atención en todo lo que pasa.



Fig. 463: La conversación de las cuatro primeras viñetas se marca con planos americanos que se cierran en un primer plano cuando esta se hace más íntima y afectuosa.

En este otro ejemplo (Fig. 464), con un conjunto de tres viñetas, y gracias a la incrustación de dos planos de detalle, que en este caso son de igual forma y tamaño, se define de manera sencilla, clara, concisa y precisa el desenlace de la muerte por envenenamiento (marcado precisamente por esos dos primerísimos primeros planos que acabamos de mencionar) del personaje.

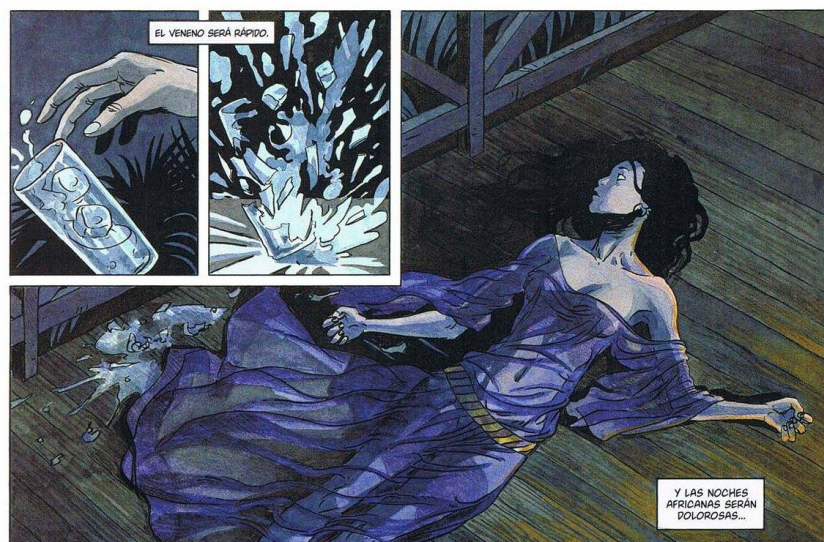


Fig. 464: Los planos de detalle esclarecen el desenlace de los acontecimientos.

Sugerimos ahora dos viñetas, la primera (Fig. 465) un ejemplo de plano cenital o picado a vista de pájaro²⁰³. La segunda (Fig. 466), un gran plano general.

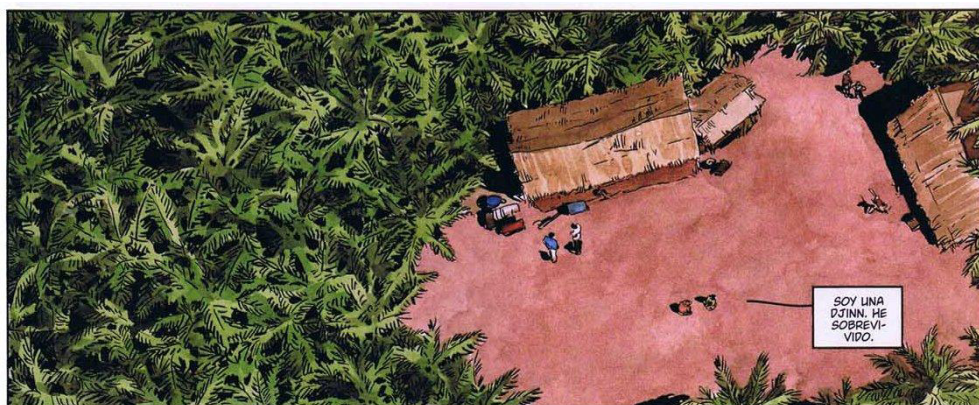


Fig. 465: Plano cenital.

²⁰³ Siguiendo de nuevo lista creada por Faustino R. Arbesú y El Wendigo (véase [pág. 62](#)).

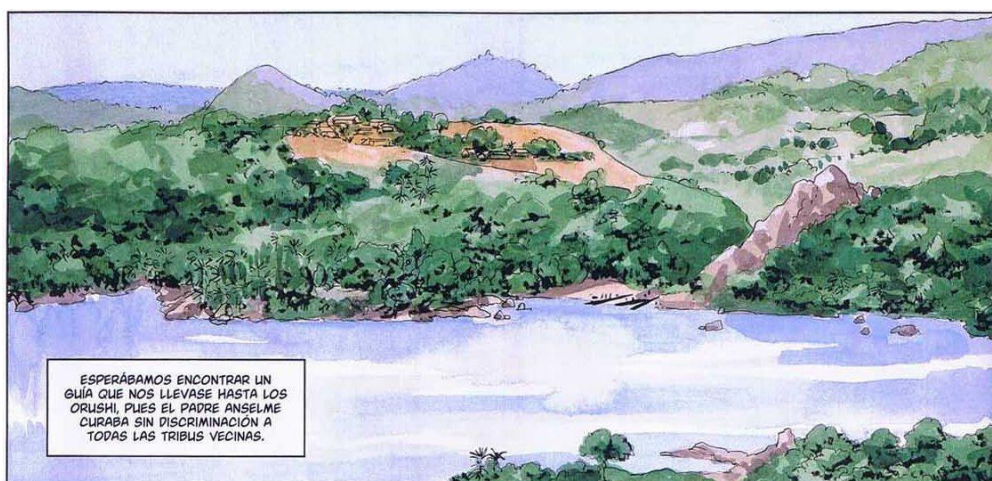


Fig. 466: Plano panorámico o gran plano general.

Como ya hemos ido mencionando, los pasajes mudos son una nota distintiva en sus cómics. En muchas ocasiones, Miralles utiliza un lenguaje en el que la imagen domina sobre la palabra, llegando a conseguir incluso, en algunos momentos determinados, que esta sea el lenguaje único que destaca en la narración (Fig. 467 y Fig. 468). Utiliza la técnica y la exprime hasta el punto de poder contar muchas cosas sin vocablos, de expresar cualquier sentimiento sin necesidad de diálogos o textos de apoyo. Y siempre sin que vaya en detrimento de la historia, combinando dibujo y verbo en su justa medida, de forma natural. Pero hay que matizar que la sencillez de la que parecen estar impregnadas sus páginas es solo aparente, detrás hay un gran trabajo narrativo muy meritorio y que no siempre se encuentra en otros autores, menos aún en otras mujeres dibujantes. Es una forma de narrar que se muestra como heredera directa del cine y del cómic²⁰⁴ expresado sin palabras.

²⁰⁴ Como los humoristas gráficos Mordillo y Luis Olmo, creador del popular personaje *Don Celes*, también llamado *Pepín de Celes*, que se sigue publicando diariamente en muchos periódicos de España, por citar algunos nombres representativos de esta técnica.



Fig. 467.

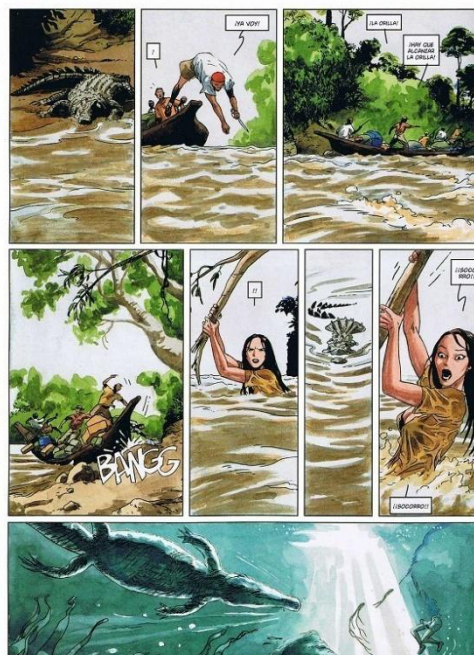


Fig. 468.

En las dos siguientes páginas (*Fig. 469, Fig. 470*) perteneciente a *Waluk* ocurre lo mismo, Miralles recurre únicamente a los dibujos para desarrollar la historia, no utiliza textos. El hecho de que el protagonista sea un oso, le da todo el sentido a su elección. El animal y su entorno, así como sus gestos, expresiones y posturas, le resultan suficientes para mostrar cómo se siente y lo que hace en cada momento. En este caso, utiliza también los sonidos guturales, que incluye dentro de unos globos y alguna línea cinética para recalcar la acción.



Fig. 469.



Fig. 470.

En *Djinn*, los fundidos para pasar del presente al pasado y viceversa, son elementos narrativos que utiliza de forma recurrente. Vemos un ejemplo en el que intercala un plano de detalle de un gong, además de unas onomatopeyas que acentúan la diferencia (Fig. 471 y Fig. 472):



Fig. 471.



Fig. 472.

Recordamos también la utilización del pelo de las protagonistas como forma de enriquecer y completar el dibujo además de elemento narrativo. Volvemos a mencionarlo dado que se trata de un componente destacado que define y diferencia la forma de narrar de esta artista. En la página siguiente, se demuestra como el cabello influye notablemente en la composición de la plancha y en la estructura de la misma, marcando y definiendo la narración.



Fig. 473: Página del tercer tomo de Djinn: El tatuaje.

Capítulo aparte merecería el uso, mejor diríamos dominio, del color, particularidad que la define desde el inicio de su obra. Si bien en los comienzos los colores eran más estridentes, más chillones y su combinación menos refinada y efectiva, conforme ha ido evolucionando en su método la mejora en este sentido ha sido notable, ha ido perfeccionándose hasta controlar su destreza por completo. La técnica que ha desarrollado en lo referente al color es excepcional. Sabe combinar las tonalidades, utilizarlas al servicio del relato para enfatizarlo, matizarlo, darle el sentido que busca. Los tonos que utiliza han ido sosegándose en cada trabajo nuevo compenetrándose con la narración y ayudándola a crear las atmósferas más envolventes. Miralles emplea los colores como un elemento narrativo más, adaptándolos a la historia, completándola y enriqueciéndola.

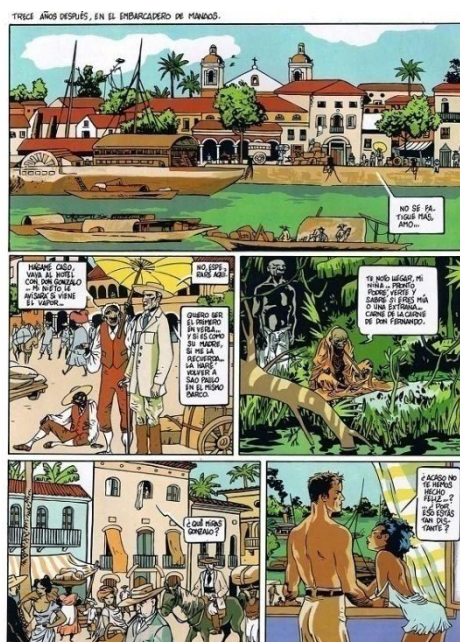


Fig. 474: Eva Medusa.



Fig. 475: El brillo de una mirada.

Distinguimos la evolución en el uso del color entre estas dos planchas realizadas más al comienzo, la de la izquierda de *Eva Medusa* (Fig. 474) y la de la derecha de *El brillo de una mirada*²⁰⁵ (Fig. 475), y las siguientes pertenecientes a *Muraqqa'* (Fig. 476 y Fig. 477) y a los últimos números de *Djinn* (Fig. 478 y Fig. 479), respectivamente. Aunque en todos los casos la aplicación de los colores es excepcional, se ve la diferencia de tonalidades que usaba al principio, más estridentes y toscos, incluso más planos, con las de años después, bastante más sosegadas y elegantes, mucho más compenetradas con el dibujo y enriquecedoras para la historia.

²⁰⁵ *El brillo de una mirada* fue un trabajo que en principio se realizó en blanco y negro, a lápiz. Luego se hizo una nueva edición en color y la autora nunca quedó satisfecha con el resultado.

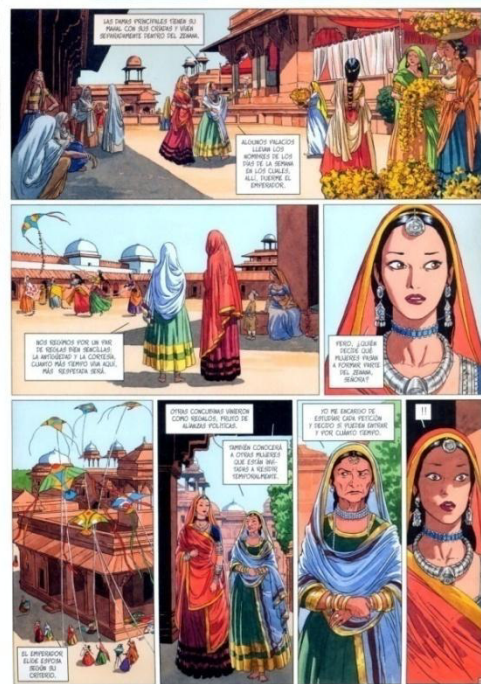


Fig. 477: Muraqqa'.

Algo parecido sucede en los dos extractos siguientes (*Fig. 478 y Fig. 479*) pertenecientes a dos momentos distintos de *Djinn*. En el primero (*Fig. 478*), la autora utiliza diferentes tonalidades dentro de la misma gama según el momento en el que sitúa la aventura y así, al mismo tiempo, diferencia unos de otros. En las tres primeras viñetas el colorido dominante es el verde, que transmite sensación



Fig. 480: Recorte de Djinn en las que se muestra el uso de la luz a la hora de enriquecer la narrativa.

Enseñamos ahora dos planchas (Fig. 481 y Fig. 482) donde la técnica se perfecciona señalando y diferenciando el día y la noche, los interiores de los exteriores, el amanecer...



Fig. 481.



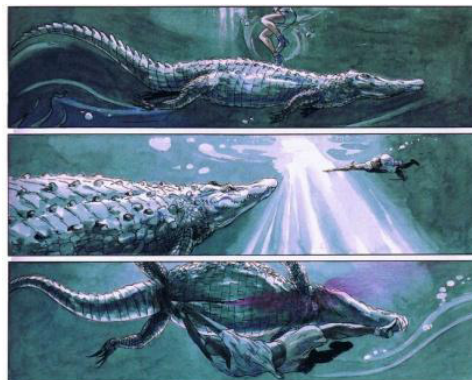
Fig. 482.

Si antes hablábamos de sus fuentes de inspiración basadas en otros dibujantes de cómics o artistas, y aunque ella prefiera tomar como referencia la pintura o la fotografía, no podemos dejar pasar por alto la influencia que el cine tiene en su trabajo. Su gusto por el Séptimo Arte se adivina también en sus álbumes, que en algunas ocasiones beben directamente de él. El lenguaje del cine es así trasladado al del cómic como un instrumento más al servicio de la autora, con habilidad pero también con cariño. Como un procedimiento añadido del que beneficiarse para contar su historia y con el que, al mismo tiempo, se rinde homenaje a las películas.

En las dos páginas siguientes, la de la izquierda parece directamente sacada de alguna película de Rodolfo Valentino (Fig. 483), como *El caído* o *El hijo del caído*, y utiliza incluso la misma planificación; la de la derecha está claramente inspirada en *Las minas del Rey Salomón* (Fig. 484).



Las tres viñetas del recorte de abajo (Fig. 485), con una lucha entre un cocodrilo y un hombre, son muy al estilo del Tarzán de Johnny Weissmuller.



Esta tercera página (Fig. 486), también es muy cinematográfica y recuerda mucho a *Lawrence de Arabia*.



El conjunto de argumentos expuestos pueden fundar, finalmente, la afirmación de que en lo referente a su técnica narrativa, Ana Miralles es una experta que sabe cuándo emplear una viñeta espectacular o cuándo dotarla de una forma y estética determinadas. Distingue perfectamente si la historia pide un rostro expresivo o un gesto por encima de las palabras y los diálogos, con lo que combina texto e imagen sin caer en errores y siempre siguiendo los cánones del medio en el que se desenvuelve. Además, domina el uso del color y lo utiliza para completar tanto la historia como el lenguaje narrativo, ayudando al lector a entrar en el relato y trasladarse a los periodos históricos o mundos lejanos que representa.

6. CAPÍTULO IV: EMMA RÍOS, EL TRAZO DEL FUTURO

La gallega Emma Ríos se ha convertido en la primera²⁰⁶ dibujante de cómics española nominada a los Premios Eisner (*Fig. 487*), uno de los galardones más prestigiosos del sector, considerado como el Oscar del cómic. En el año 2014 fue finalista en dos categorías diferentes: Mejor Portadista y Mejor Dibujante (lápiz y tinta), ambas por su trabajo en *Bella Muerte*²⁰⁷, que se publicaría unos meses después, a finales de ese mismo año, en España.



Fig. 487: Premio Eisner.

En pocos años, Emma Ríos se ha convertido en la dibujante de tebeos española más destacada del mercado norteamericano, donde comenzaría realizando historias de superhéroes, primero en una editorial independiente y

²⁰⁶ Ese mismo año 2014, otra española, barcelonesa, fue nominada a estos premios en la categoría de Mejor Ilustradora: Sonia Sánchez. Estos galardones que se entregan anualmente en la Convención Internacional de Cómics de San Diego (ComicCon), están dedicados principalmente a la historieta como tal, pero también premian otras habilidades artísticas relacionadas con el medio como es el caso de la ilustración, que aunque no es exactamente lo mismo que el cómic, sí tiene mucho que ver con él. En 2015, la dibujante catalana Meritxell Bosch, fue también candidata en la categoría de Mejor Cómic para Menores de Siete Años por el tebeo para niños *BirdCatDog*. "Siete autores españoles nominados a los Premios Eisner, los Oscar del cómic". Eneko Ruiz Jiménez, *El País*, Madrid 27 de abril de 2015 (en línea). Disponible en: <http://cultura.elpais.com/cultura/2015/04/23/actualidad/1429810154_071075.html>, (consulta realizada el 27 de abril de 2015).

²⁰⁷ Publicado en Estados Unidos como *Pretty Deadly* por la editorial Image Comics. En España lo edita Astiberri.

luego a las órdenes de una de las grandes, para situarse hoy en día con trabajos mucho más personales y alejados de aquellos primeros pasos en Estados Unidos.



Fig. 488: Steiner, alter ego de Emma Ríos dibujado por ella misma. Su blog se llama Steiner from Mars.

Habiéndose licenciado en Arquitectura en la universidad de La Coruña, Emma Ríos decidió abandonar su profesión tras un tiempo compaginándola con el dibujo y la ilustración, por el cómic. Quería contar historias, dedicarse profesionalmente al tebeo y conseguir vivir de él. En sus inicios como dibujante *amateur* de historietas, al mismo tiempo que tenía su propio estudio de arquitectura con otros dos compañeros, formó parte de *Polaqia*²⁰⁸, colectivo gallego de autores de cómic que estuvo activo entre los años 2001 y 2011 y gracias al que se auto editó sus primeras obras, muchas escritas también por ella. Entre estas, varias historietas para el fanzine²⁰⁹ que la asociación publicaba, *Barsowia* (Fig. 489), con las que ganaría algún premio, y la serie inconclusa de tres cómics, *APB: A prueba de balas* (Fig. 490), una historia de género negro mezcla de acción y ciencia-ficción.

²⁰⁸ Publicó cómics tanto en gallego como en castellano y llegó a estar compuesto por 12 autores.

²⁰⁹ Fanzine que se convirtió en el principal medio de difusión de *Polaqia*. Se publicaron 16 números, todos en gallego.

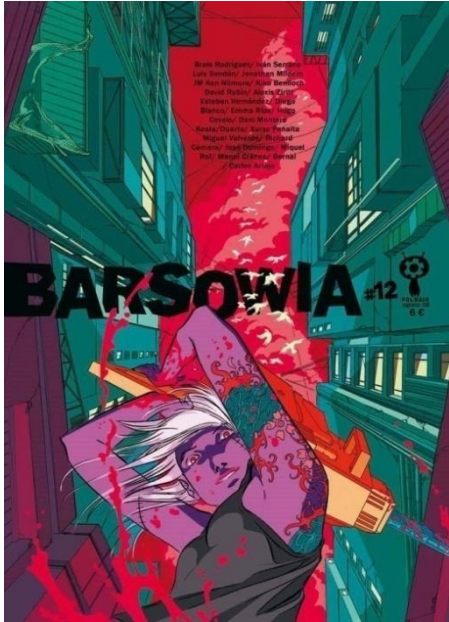


Fig. 489: Portada del número 12 de Barsowia dibujado por Emma Ríos.



Fig. 490: A prueba de balas, uno de sus primeros trabajos autopublicado en 2003.

Aunque como lectora comenzó interesándose por todo tipo de cómics, géneros y estilos, desde los superhéroes americanos pasando por las historietas franco-belgas como por ejemplo *Astérix y Obélix* y *Tintín* o los tebeos españoles *El capitán Trueno* y *Esther*, entre otros muchos, no sería hasta conocer el manga y más concretamente el tebeo *Akira*²¹⁰ del recientemente galardonado con el Gran Premio de Angulema 2015 Katsuhiro Otomo, cuando Ríos comenzó a encaminar sus pasos hacia el dibujo de cómics. A pesar de ello, no se dedicaría profesionalmente a la historieta hasta unos años después, momento en que decide abandonar definitivamente su trabajo como arquitecta.

Su admiración por lo japonés, por el manga²¹¹ y los mangakas²¹², se refleja a lo largo de su obra tanto en el estilo de sus dibujos como en el lenguaje

²¹⁰ Emma Ríos tenía 15 años cuando leyó *Akira*. En los años noventa dejó de lado otro tipo de tebeos, incluso los superhéroes, y se centró durante una temporada en el manga.

²¹¹ Nombre que se da al cómic japonés (véase [pág. 26](#)).

²¹² "Mangaka" es la palabra que se utiliza para referirse a los autores de manga.

narrativo de los mismos, pero es sobre todo en sus primeros trabajos donde esta influencia gráfica es más evidente, algo que en aquella época parecía intencionado; Emma Ríos nunca escondió su atracción por el cómic de aquel país. El gusto de la autora por la cultura japonesa se vio enriquecido, como aficionada y también como profesional²¹³, gracias a una beca que le permitiría participar en el proyecto *Lingua Comica* (Fig. 491), intercambio cultural entre Asia y Europa centrado en la exploración, el conocimiento y el desarrollo del Noveno Arte. Esta ayuda le dio la oportunidad de pasar una temporada en Japón, donde se relacionó con otros jóvenes que como ella comenzaban a labrarse una trayectoria en el sector y conoció a maestros del manga como Jiro Taniguchi²¹⁴, y de ver su obra expuesta en el museo del manga de Kioto. El proyecto llevó por título *Postcards from Tokyo* (Fig. 492 y Fig. 493), y lo realizó en colaboración con la dibujante²¹⁵ malaya Hwei Lin Lim.

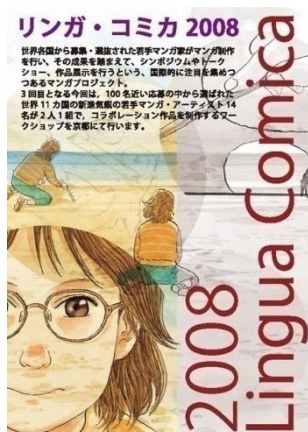


Fig. 491: Cartel del proyecto Lingua Comica.

²¹³ En aquellos momentos habría que decir que sus incursiones en el cómic eran solo semiprofesionales.

²¹⁴ Autor de *El almanaque de mi padre* y *El olmo del Cáucaso*, entre otros, y uno de los creadores de manga contemporáneos más reconocidos a nivel internacional.

²¹⁵ Actualmente Emma Ríos vuelve a colaborar con Hwei Lin Lim escribiendo el guión de *Mirror*, un cómic que dibuja la autora vietnamita. El trabajo forma parte de un proyecto conjunto de varios autores que colaboran con distintas miniseries bajo el título de *8House* y con el sello de la editorial Image. Se presentó en Estados Unidos a principios de 2015: Image comics. Kat Salazar, 8 de enero de 2015 (en línea). Disponible en: <<https://imagecomics.com/content/view/emma-rios-makes-rare-u.s.-appearance-for-image-expo-announces-island-8house>>, (consulta realizada el 22 de abril de 2015).



Fig. 492: Postcards from Tokyo, muestra del trabajo realizado gracias a la beca de Lingua Comica en 2008.



Fig. 493: Evolución de uno de los personajes creado para el proyecto Lingua Comica.

Autodidacta en lo referente al cómic, su verdadera escuela fue, además de la lectura, el trabajo. Páginas y páginas de historietas que realizó durante años para la revista *Barsowia* (Fig. 494), anteriormente mencionada, y también para numerosos fanzines: *El bolchevique vespertino*, *Esto es la guerra*, *Mensajes en una botella*, *Comikaze*, *Carne Líquida* o *L'ínédit*.



Fig. 494: This Summer I promised... publicado en Barsowia.

Desde aquella primera aproximación como lectora al mundo del manga, gracias a las historietas de Otomo pero también a las de otros autores como Shirato Sanpei, Naoki Urasawa, Hiroaki Samura o Ikegami, Emma Ríos se sentirá cada vez más atraída por la cultura japonesa en todos sus aspectos. Un mundo muy distinto al occidental que a Ríos le ha llegado primero a través de los cómics, por el impacto inicial que estos le produjeron, y en el que poco a poco ha ido profundizando, investigando y descubriendo nuevos aspectos. También es fiel

seguidora del cine anime²¹⁶, por ejemplo. Emma Ríos se interesa por estas historietas manga como lectora y como creadora, pero también se ha empapado de la cultura, los gustos y tradiciones japonesas, ha viajado a Japón en varias ocasiones e incluso ha estudiado el idioma japonés.

Al igual que cualquier otro artista, la autora gallega tuvo una primera época de adiestramiento y aprendizaje en la que se dedicó a plasmar en sus obras su larga lista de gustos personales, que algunos críticos han calificado como "algo extremos". Atraída por géneros como el *Heroic Bloodshed*²¹⁷ y las *Yakuza Eiga*²¹⁸, Emma se empapó de cine hongkonés, cargado de exotismo fantástico y, sobre todo, de coreografiadas peleas y mucha violencia. Así fue cómo surgió en 2001 la historia por entregas *APB: A prueba de balas*²¹⁹ (Fig. 495, Fig. 496 y Fig. 497), que ella misma escribió con la ayuda de Pablo Pérez y que hemos mencionado en párrafos anteriores, una especie de experimento que cuenta con influencias²²⁰ tanto del manga como del cómic estadounidense (Frank Miller, Howard Chaykin, etc.) y en el que cabía prácticamente todo: el realismo, la acción, la violencia, las películas de Hong Kong y también de directores como Peckinpah, Tarantino y Ferrara, el género negro o la ciencia-ficción.

²¹⁶ "Anime" es la palabra que identifica la animación de origen japonés.

²¹⁷ Término que surgió a finales de los años ochenta para definir el cine de acción realizado en Hong Kong. Se trata de un género, dentro del *thriller*, genuinamente hongkonés, cargado de coreografías visuales donde se alternan explosiones, acrobacias y disparos, muchas veces filmados a cámara lenta. *Heroic Bloodshed* apareció por primera vez en la revista norteamericana *Eastern Heroes* refiriéndose al estilo de directores como John Woo y Ringo Lam. El género fue definido como "Una película de acción de Hong Kong en la que las escenas en las que aparecen armas y gánsteres destacan por encima de las de kung fu. Mucha sangre. Mucha acción".

²¹⁸ Hace referencia al cine (eiga) de mafiosos (yakuza) japoneses.

²¹⁹ Se publicó primero en fanzine, con fotocopias de tamaño A5, del que salieron 2 números en blanco y negro, con un año de diferencia, en agosto de 2001 y en agosto de 2002. Posteriormente sería editado por Polaqla.

²²⁰ En algunos sitios definen APB como un cómic "amerimanga".

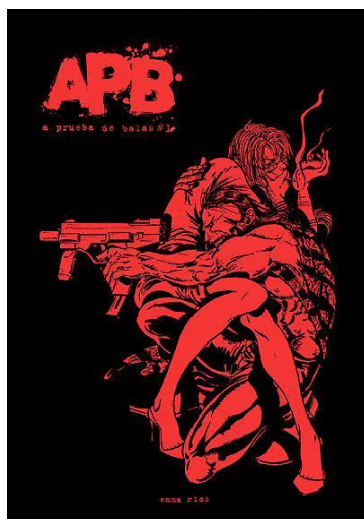


Fig. 495: APB número 1.

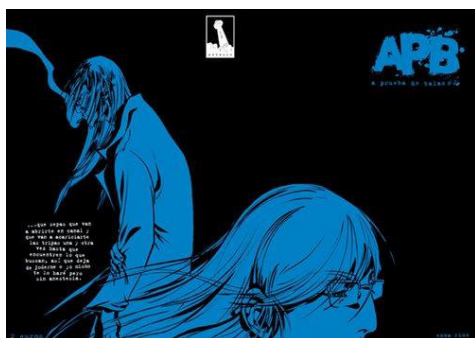


Fig. 496: APB número 2.



Fig. 497: APB número 3.

Sus participaciones en la revista *Dos veces breve* y en algunos trabajos esporádicos posteriores como su intervención en la serie *Los Reyes Elfos: Historias de Faerie II* de Víctor Santos, para la que realizó la historieta de ocho páginas titulada *Una carta desde Avalon* (Fig. 498) en 2008, continúan confirmando este gusto inicial de Emma Ríos por demostrar en su propia obra la atracción y veneración que sentía hacia el cómic japonés. Una influencia que se vislumbra incluso en las páginas de superhéroes (Fig. 499 y Fig. 500) que dibujará posteriormente.



Fig. 498: Boceto de la historieta Una carta desde Avalon, perteneciente a la serie Los Reyes Elfos: Historias de Faerie II.



Fig. 499: Muestra de los X-Men realizada para un portafolio que presentó en el Saló de Barcelona.

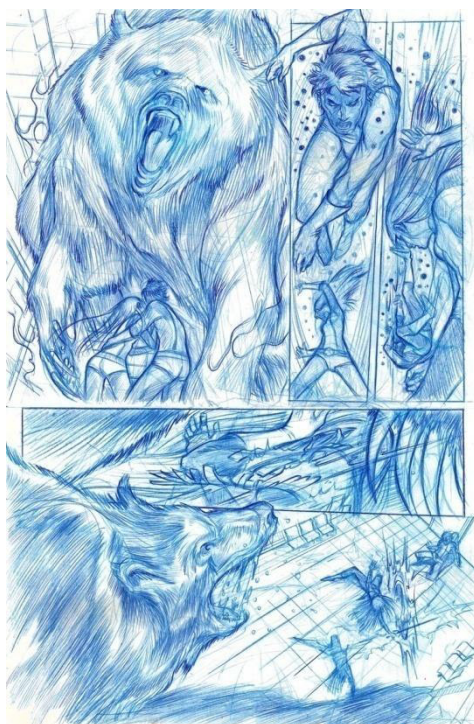


Fig. 500: Dibujo a lápiz de Emma Ríos: La saga del oso místico perteneciente a los Nuevos Mutantes. Lo realizó en 2008 como parte de un portafolio que presentó en el Saló de Barcelona. En esta ocasión las influencias del manga se mezclan con las del cómic de superhéroes.

Como la mayoría de autoras jóvenes españolas que hoy en día están intentando abrirse camino, Emma Ríos comenzó a darse a conocer a nivel internacional gracias a Internet, un mundo, quizás habría que decir una herramienta, mucho más abierto y visible que los fanzines, desde el que es posible llegar tanto a los aficionados como a cualquier persona ajena al medio. Si las historietas publicadas en revistas y fanzines le abrieron las puertas de Salones²²¹ y

²²¹ Obtuvo el Premio al Autor Revelación en el Salón Internacional del Cómic de Madrid de 2008 (Expocómic) por su trabajo en *Barsowia* y en *Los Reyes Elfos: Historias de Faerie II*.

Convenciones, en los que comenzaría a ser tomada en cuenta por los expertos y seguramente también por los profesionales de nuestro país, las páginas y dibujos que lanzó a través de Internet²²² le dieron la oportunidad internacional, le ofrecieron la posibilidad de entrar en el mercado del tebeo por la puerta grande y vivir de él. A partir de la oferta que recibió en 2008 de la editorial Boom! Studios para una miniserie de cuatro números en Estados Unidos, *Hexed* (Fig. 501 y Fig. 502), Emma apostaría definitivamente por el cómic profesional, abandonando el estudio de arquitectura que compartía con sus dos amigos y del que había vivido hasta entonces.

Es importante señalar que unos años antes, su trabajo para Boom! Studios comenzó en 2008, Ríos ya había tenido contacto con el mercado franco-belga. Hizo algún trabajo para Bélgica²²³ y lo intentó también en Francia. Pero la forma de enfrentarse al cómic en aquellos países no la convenció, no se sintió cómoda con la política escritor/agente con la que allí funcionan. Asistió a un par de Festivales²²⁴ de Cómics en aquellos países que la llevaron a tomar conciencia real e in situ de lo debilitado que estaba el mercado español. Allí se dio cuenta de que si quería orientar sus pasos hacia el trabajo profesional del tebeo, publicar en España no le iba a servir de nada ya que en nuestro país nadie puede vivir solo de los cómics. Tendría que abrir sus miras hacia el extranjero, eso sí, olvidándose de este mercado franco-belga en el que no había tenido muy buenas experiencias y para el que no le apetecía trabajar.

²²² Las publicaciones de Emma en su blog (<http://steinerfrommars.blogspot.com.es/>) y en su página de Flickr (<https://www.flickr.com/photos/steinerfrommars/>) llamaron la atención del guionista norteamericano Warren Ellis, quien hablaría de la artista en su página personal. A partir de entonces las consultas al blog de la autora se dispararon. Precisamente una de estas nuevas visitas fue la del editor de Boom! Studios, Matt Gagnon, quien le propuso encargarse de la miniserie de *Hexed*.

²²³ Habían visto su historieta *APB* y la invitaron cuando tenía 24 años. Fue la primera vez que habló con un editor, hasta ese momento no se había planteado dedicarse al cómic profesionalmente, dibujaba tebeos solo en los ratos libres que le dejaba su trabajo como arquitecta.

²²⁴ En 2005 y 2006 participó como invitada en el Salón de Andenne (Bélgica) y en 2006 en el de Angulema (Francia).

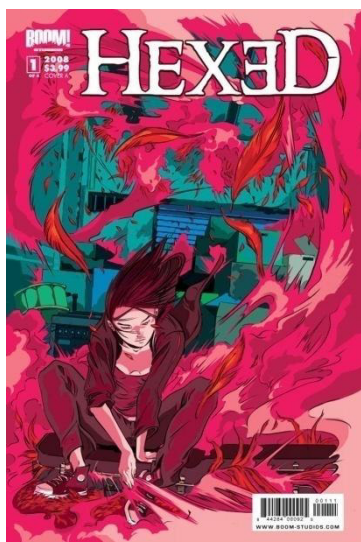


Fig. 501: Portada de uno de los números de la serie Hexed, que realizó para la editorial Boom! Studios.



Fig. 502: Página interior de este primer trabajo de Emma Ríos para Estados Unidos.

Su debut en el mercado americano fue todo un éxito. La editorial Boom! Studios, a pesar de ser una marca pequeña que no forma parte de las más destacadas, lanzó una intensa y productiva campaña de promoción y *marketing* de la serie en la que se incluían numerosas entrevistas en las webs especializadas más importantes, un vídeo promocional en el que Mark Waid, uno de los guionistas norteamericanos más importantes y Editor Jefe de Boom! Studios, hablaba muy positivamente de la serie y su autora, además de ofrecer gratuitamente la historieta a través de Myspace Comics y de iTunes Store. Los cuatro cómics que formaban la colección tuvieron varias ediciones, una de ellas en formato de lujo recopilatorio con tapa dura. Pero lo más destacable de esta campaña fue sin duda que *Hexed* se convirtió en el primer tebeo en formato digital para móviles (Fig. 503), fue la primera serie de cómics lanzada en Google Android (también estaba disponible en iPhone y PC).



Fig. 503: Primer número de Hexed en formato móvil.

Podríamos decir que 2008 se convirtió en un año clave para la carrera de esta dibujante, el principio de una nueva trayectoria con la que su profesionalización sería definitiva: obtuvo una beca para el proyecto *Lingua Comica* que la llevaría hasta Japón, ganó el Premio al Autor Revelación en Expocómic y fue contratada en Estados Unidos por Boom! Studios, lo que la llevó a abandonar la arquitectura para siempre.

Gracias al éxito de los cómics de *Hexed* es cuando la gran editorial americana Marvel²²⁵ se fija en su trabajo y decide contratarla. Una fructífera colaboración que se extendería hasta 2013 y de la que surgirían numerosos trabajos de superhéroes que le servirían para situarse en el mercado internacional y para vivir del medio holgadamente, además de suponer un verdadero aprendizaje para ella. Una práctica imprescindible que le abriría las puertas de lo que la autora realmente quería, contar historias. A pesar de todo lo que avanzó con ellos, a Emma Ríos nunca le convenció demasiado la idea de trabajar para una firma en la que su obra estuviese supeditada siempre a un encargo. El trabajo estaba muy bien remunerado, era una experiencia única que le resultaba divertida y enriquecedora, pero no le pertenecía. Viniendo de la autoedición, Emma quería desarrollar proyectos más personales en los que no tuviera que limitarse a las directrices de una editorial y así, una vez afianzada en el mercado americano, tenía claro que no iba a quedarse para siempre en Marvel (Fig. 504 y Fig. 505). Su futuro era otro, sentía la necesidad de conseguir cierto reconocimiento como

²²⁵ Es la primera artista española que trabaja para esta editorial, una de las empresas de cómics más importantes del mundo.

autora a nivel de identidad, no desaparecer entre el maremágnum de creadores que forman parte de una empresa tan grande como Marvel.



Fig. 504: Página de Runaways, primer trabajo en Marvel.



Fig. 505: En Runaways Emma Ríos seguía conservando el estilo manga.

A Emma le gusta controlar todo el proceso, lo que la empuja a no trabajar con entintadores, prefiere encargarse ella misma del trabajo al completo (Fig. 506 y Fig. 507), es decir, del lápiz y la tinta. Esto significa realizar menos páginas, el proceso se complica y se vuelve más lento. Pero tiene la ventaja que ella persigue: conseguir el mayor control posible del acabado final haciendo que la obra sea más personal. Esto no supuso un impedimento para Marvel, a pesar de

que habitualmente ellos separan el trabajo de dibujante y entintador, así como del resto de funciones²²⁶ que lleva implícito el proceso de creación de una obra.



Fig. 506: Página a lápiz perteneciente a Dr. Extraño.



Fig. 507: Entintado de la página de arriba del tebeo Dr. Extraño de Marvel.

²²⁶ Las grandes editoriales del cómic norteamericano como Marvel y DC, separan todas las partes del proceso, de las que se encargan personas diferentes: lápiz, tinta, rotulación, guión, portada... Es raro que un autor se ocupe de todo, como ocurre en Europa.

Emma Ríos colaboró con Marvel en diversas series entre 2009 y 2013, en algunas solo participaría con unas páginas o historietas concretas dentro de una colección, mientras que otras las realizaría completas. Entre ellas: *Runaways*, *Dr. Extraño* (Fig. 508), *Girl Comics*, *Firestar*, *Amazing Spiderman*, *Daredevil* (dentro de la serie *Amazing Spiderman* en un cruce entre ambos personajes), *Heralds*, *Elektra*, *Capa y Puñal*, *Osborn* y *Capitana Marvel*, estos dos últimos junto a la guionista Sue DeConnick, a la que más adelante se uniría para trabajos más personales ya fuera de la editorial Marvel.



Fig. 508: Viñeta perteneciente a Dr. Extraño.

Paralelamente a sus colaboraciones con Estados Unidos, en España realizó también algunos trabajos, como por ejemplo el álbum sobre *Amadís de Gaula* (Fig. 509 y Fig. 510) que ella misma coloreó al terminar *Hexed*, justo cuando ya había comenzado a colaborar con Marvel en la primera historia de *Runaways*. Tuvo que parar durante unos meses los encargos de esta nueva editorial porque se trataba de un compromiso adquirido antes de su incursión americana. También continuó haciendo de vez en cuando historietas cortas e ilustraciones para diversos eventos o publicaciones.

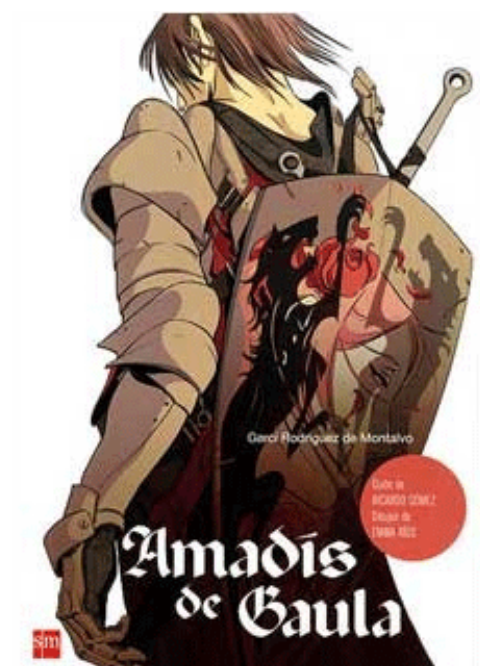


Fig. 509: Portada de Amadís de Gaula para la editorial SM.



Fig. 510: Página interior de Amadís de Gaula, publicado en España.

En el año 2014 Emma vería cumplido su sueño: vivir de su trabajo como dibujante de cómics haciendo las historias personales que la llenan realmente. Todo surgió, precisamente, gracias a su colaboración con Marvel, donde coincidió con la guionista Sue DeConnick con quien trabajó en equipo en varios proyectos desde 2011. Ríos dejaría Marvel para irse a la editorial Image y llevar a cabo una historieta con guión de DeConnick²²⁷, *Bella Muerte*²²⁸ (Fig. 511), que la consagraría definitivamente como una de las autoras del momento y que le valdría dos nominaciones a los Premios Eisner. Se trata de un western cargado de

²²⁷ Sue DeConnick continúa trabajando para Marvel, compagina *Bella Muerte* con los guiones que realiza para la gran editorial americana.

²²⁸ La edición española publicada por Astiberri se llevó el Premio a la Mejor Obra Internacional en Expocómic 2014.

violencia, magia, sexo y algo de terror cuyo equipo creativo está formado por tres mujeres: Emma es la dibujante, Sue DeConnick²²⁹ la guionista y Jordie Bellaire²³⁰ la colorista. Una apuesta personal que superó todas las expectativas²³¹, agotando la primera edición publicada en Estados Unidos en un solo día.



Fig. 511: Una de las portadas americanas de Bella Muerte.

Formar parte de Image Comics²³², editorial independiente por antonomasia que surgió con la idea de contrarrestar el poder de las grandes Marvel y DC, le ha aportado a Emma Ríos lo que realmente buscaba. En opinión de la autora,

²²⁹ También nominada en 2014 al Premio Eisner al Mejor Guión por *Bella Muerte*.

²³⁰ Jordie Bellaire ganó el Premio Eisner al Mejor Colorista por su trabajo en *Bella Muerte* y varios cómics más.

²³¹ Esperaban vender 10.000 ejemplares del primer número y vendieron casi 60.000 solo en Estados Unidos, cifras a las que Emma Ríos no había llegado nunca en ninguno de sus trabajos en Marvel, ni siquiera con Spiderman.

²³² Aunque últimamente la editorial es muy criticada por acercarse demasiado a las grandes editoriales en sus políticas, sigue siendo la que más independencia da a los autores.

trabajar en Image es como hacerlo en Polaqia a mayor escala, dado que es una especie de plataforma de auto publicación en la que los autores tienen mayor libertad de creación y mantienen su independencia. El proceso está en manos de los artistas, Image les ayuda en la coordinación pero ellos poseen la propiedad de la obra. Además, pertenecer al equipo de Image, con unos tiempos de entrega no tan estresantes como en Marvel o DC, le permite seguir dedicándose al mismo tiempo a otros proyectos (*Fig. 512*).



Fig. 512: Cartel del Salón del Cómic de Getxo realizado por Emma Ríos, que fue una de las invitadas en la edición de 2014.

Junto a su amiga Kelly DeConnick, con quien ha adquirido plena confianza tanto a nivel personal como a la hora de trabajar, Emma Ríos conforma un equipo creativo que funciona a la perfección. Ambas trabajan mano a mano, intercambiando ideas y compartiendo proyectos, sin necesidad de editor, encargándose la primera de la parte literaria y Emma de la artística.



Fig. 513: Portada en inglés del número 2.



Fig. 514: Portada americana nº 3.

Actualmente, además de continuar con su trabajo en *Bella Muerte*²³³ (Fig. 513 y Fig. 514), Emma Ríos está involucrada en dos proyectos más con Image, también muy personales y que verán la luz en verano de 2015. Uno de ellos es *ID* (Fig. 515 y Fig. 516), una historieta que ella misma escribe y dibuja. Saldrá publicada en la revista *Island*, un universo compartido de ciencia ficción fantástica en la línea de *Metal Hurlant* que está coordinando con varios autores a modo de antología. Según sus propias palabras²³⁴ se trata de una historia que "pretende ser una reflexión sobre la identidad en un futuro distópico, en una línea similar a esa ciencia ficción limpia que podemos ver en pelis como *Hijos de los Hombres* o

²³³ En Estados Unidos han publicado cinco números y un recopilatorio, en España solo el recopilatorio. La serie estará compuesta por cuatro partes, de cinco números cada una.

²³⁴ "Emma Ríos: 'Marvel paga bien pero no es tu obra'", El País, Almudena Ávalos, 22 de diciembre de 2013 (en línea). Disponible en: <<http://smoda.elpais.com/articulos/emma-rios-marvel-paga-bien-pero-no-es-tu-obra/4255>>, (consulta realizada el 5 de febrero de 2015).

Código 46". El otro es una aventura escrita por ella pero en la que la encargada del dibujo será Hwei Lin Lim, la dibujante malaya que conoció y con la que trabajó hace seis años en Japón gracias a la beca *Lingua Comica*. Se trata de un drama épico de aventuras con amores imposibles que lleva por título *Mirror* y que se publicará dentro del proyecto *8House*, en el que colaboran también varios autores con sus miniseries independientes.



Fig. 515: Página 2 de su nueva obra, ID.



Fig. 516: Otra plancha de este nuevo tebeo dibujado y guionizado por Emma Ríos.

Emma Ríos es una artista completa que, una vez alcanzado un lugar en el mercado del cómic, divide su tiempo entre el dibujo, la escritura y la combinación de ambos. Tres facetas distintas la ocupan hoy en día: dibujar con guiones ajenos, escribir y dibujar sus propias historias y escribir relatos para que otros los dibujen.

Su manera de trabajar y su independencia han permitido a esta dibujante (y guionista) probar nuevas formas de expresarse a través del cómic. En sus páginas web y en su cuenta de Facebook, que nunca ha dejado de actualizar, publica de vez en cuando sus nuevos diseños y experimentos y últimamente está probando con el mundo de la acuarela (Fig. 517, Fig. 518, Fig. 519 y Fig. 520).



Fig. 517: Ensayo con acuarela.



Fig. 518: Prueba con la técnica de la acuarela.



Fig. 519.



Fig. 520.

6.1. EL DIBUJO

El dibujo de Emma Ríos tiene un estilo muy personal y al mismo tiempo ecléctico. A través de sus líneas se descubren múltiples influencias de variados autores de cómic pero también de otras artes, sobre todo del cine. Como cualquier otro creador, su estilo ha ido evolucionando a lo largo del tiempo y lo que en un primer momento era, sobre todo, rompedor e impactante, se podría decir que distinto a lo que en ese momento se veía en el mercado español pero sobre todo a los cómics dibujados por mujeres, ha ido suavizándose, dulcificándose y, lo que es mucho más importante, sin alejarse por completo de sus características distintivas, adquiriendo la seriedad (en el mejor sentido de la palabra) y el refinamiento, quizás también la elegancia, que en un principio le faltaba.

En sus primeras obras se distingue la brusquedad del principiante, la línea un tanto insegura y tosca de quien está buscando su sitio. El impacto visual que provocan sus historias ya se dejaba notar desde el comienzo, característica que la hace destacar. Sus cómics iniciales muestran con descaro, con la insolencia que produce la frescura y el atrevimiento de una primeriza, el gusto de su creadora por impactar al lector. La sangre, la acción y la violencia han estado siempre presentes desde sus primeros tebeos, siguiendo la impronta de los mangas y los cómics de superhéroes.

Una forma de hacer que se deja ver tanto en la composición y estructura de la página (*Fig. 522*) y su visión general, de conjunto, como en la narrativa, en los personajes, sus caras y sus cuerpos, en los movimientos y en los contornos, en la manera de utilizar las líneas, en la aplicación de los negros y también en el uso de los colores.

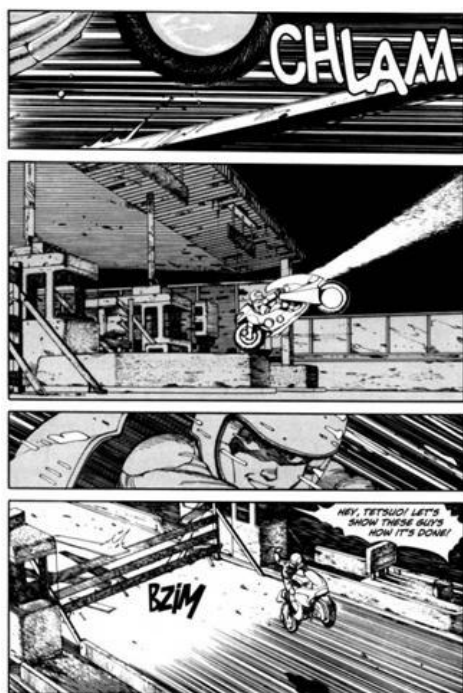


Fig. 521: Página perteneciente a Akira, el tebeo más conocido de Otomo.



Fig. 522: Página de Emma Ríos de una historieta publicada en Barsowia.

En estas dos páginas anteriores, se distinguen las similitudes entre el trabajo de Emma Ríos (Fig. 522) y el manga (Fig. 521), en este caso hacemos una comparación entre una página de una historieta suya y otra de *Akira*, dibujada por uno de sus ídolos reconocidos, Otomo. En las siguientes planchas, se muestra el parecido en composiciones y estructuras y también en cuanto a los personajes: sus caras, sus encuadres, sus movimientos.



Fig. 523: Lápis de una historieta dibujada para Barsowia.



Fig. 524: La espada del inmortal de Hiroaki Samura.

En la composición de arriba a la izquierda de Emma Ríos (Fig. 523), las caras de los personajes se asemejan notablemente a las que habitualmente se dibujan en los manga, como se ejemplifica en la página de Samura (Fig. 524), a la derecha. Los ojos, las acciones, las expresiones, el pelo, la forma en que este cae sobre la frente en pequeños mechones separados. Los protagonistas que ella dibuja, como los de los cómics japoneses, son por lo general de nariz pequeña y rasgos agradables, un tanto aniñados, con los ojos achinados y con físicos también muy similares a los que diseñan los mangakas.

Hay que tener en cuenta que el manga en cuanto a diseño es muy variado y, además, aborda todo tipo de estilos y temáticas. En sus dibujos, Emma sigue sobre todo a los autores que se decantan por un tono realista como Ryoichi Ikegami, Katsuhiro Otomo. Pero dentro del cómic japonés hay muchísimos

géneros²³⁵ y aunque básicamente sus diseños son muy característicos y se distinguen muy bien de los de las escuelas europea o americana, quizás lo que más diferencie a unos de otros sea la forma de los ojos, en unos casos muy redonda y en otros más rasgada. Emma Ríos elige la segunda (*Fig. 525*), que es la que corresponde a las temáticas (y forma de dibujar) menos caricaturescas (*Fig. 526*). También el estilo de las autoras de shojo más conocidas, se deja ver en su obra.



Fig. 525: Detalle de cara dibujado por Emma Ríos.

²³⁵ Entre todos estos géneros de manga, los más conocidos son:

Nekketsu: tipo de manga en el que abundan las escenas de acción protagonizadas por un personaje exaltado que defiende valores como la amistad y la superación personal.

Spokon: manga de temática deportiva.

Gekiga: manga de temática adulta y dramática.

Maho Shojo: niñas/os o chicos que tienen algún objeto mágico o poder especial.

Yuri: historia de amor entre chicas.

Yaoi: historia de amor entre chicos.

Harem: grupo femenino, pero con algún chico como co-protagonista.

Mecha: tienen presencia importante los robots, en muchas ocasiones gigantes y tripulados por humanos.

Ecchi: de corte humorístico con contenido erótico.

Jidaimono: ambientado en el Japón feudal.

Gore: género de anime asignado a aquellas series que poseen alta violencia gráfica, comúnmente estos son de terror. Literalmente, sangre derramada.



Fig. 526: Recorte de una cara dibujada por Samura.

Para esta autora, el empleo de la tinta²³⁶ (*Fig. 533 y Fig. 534*) siempre ha sido muy importante, un instrumento poderoso con el que dar el acabado final y dominar la historia. En sus comienzos (*Fig. 531*), a pesar de que los maestros japoneses (*Fig. 527 Y Fig. 528*) a los que seguía solían utilizar muchos grises, tramas y aguadas, ella prefirió descartar estas técnicas y utilizar básicamente el blanco y negro en un intento de dominar su uso. Comenzó a seguir las escuelas americanas y europeas a la hora de entintar, emulando a autores que le gustaban y dominaban la técnica como, entre otros, Buscema²³⁷ (*Fig. 530*) o Kubert en Estados Unidos y Breccia, Bernet (*Fig. 529*) o Víctor de la Fuente (*Fig. 532*) en Europa. Emma entintaba por gusto y por una cuestión práctica: los fanzines por lo

²³⁶ El tema de la tinta es algo delicado ya que un mal entintador puede arruinar todo el trabajo. Muchos de los grandes pelearon en el pasado por entintar sus propios lápices: Ditko, Kubert, Wood, Schultz, Mazzuchelli... Sobre todo, es una forma de mantener la integridad del trabajo.

²³⁷ Buscema entintaba muy pocos de sus cómics, cuando lo hacía, sus tintas recuerdan al Foster de *El príncipe Valiente*.

general se hacían con fotocopias y había que tener cuidado de que el dibujo no se perdiera en ellas con su reproducción.

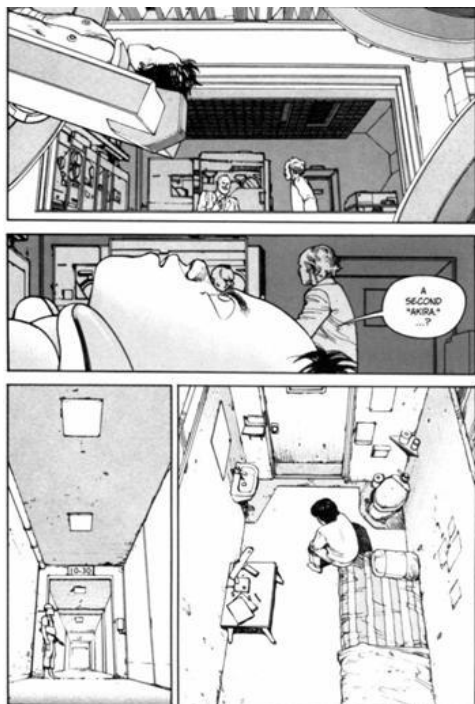


Fig. 527. Vemos la utilización del blanco y negro y, sobre todo, de los grises en esta página de Akira, manga que dibujó Katsuhiro Otomo entre 1982 y 1993.



Fig. 528: En esta otra de Urasawa perteneciente a Monster ocurre lo mismo, el negro no es puro sino que hay varios grises distintos.



Fig. 529: Página perteneciente a Torpedo de Jordi Bernet.



Fig. 530: Conan dibujado y entintado por John Buscema.



Fig. 531: Página entintada por Emma Ríos de una historieta para el fanzine de las Xornadas de Orense.

En contraste con las páginas de los japoneses, podemos comparar este procedimiento con el de americanos y europeos. En las páginas de Bernet (Fig. 529) y Buscema²³⁸ (Fig. 530), se distingue el perfeccionismo del entintado, los negros y blancos puros, la definición de las figuras gracias a estas tintas que delimitan y matizan los lápices. Lo mismo ocurre en la plancha dibujada por Emma Ríos (Fig. 531) para el fanzine de las Xornadas de Orense, se ayuda de la tinta para detallar y equilibrar los dibujos, para destacar unas imágenes de otras, para equilibrar la composición general de la página. En las dos páginas de más abajo, pertenecientes a *Haxtur* (Fig. 532) personaje dibujado por Víctor de la Fuente, volvemos a encontrarnos con una tinta delicada, prácticamente perfecta con la que se mejora el dibujo.



Fig. 532: En estas dos páginas pertenecientes a *Haxtur*, de Víctor de la Fuente, se ve, como en las anteriores, la técnica del entintado que estos autores dominaban.

²³⁸ Buscema empleaba muy bien la tinta pero pocas veces se encargaba de este trabajo, era muy rápido y dibujaba a lápiz más de 8 páginas al día. En Conan, un personaje que de verdad le gustaba, él mismo puso la tinta en muchas páginas.



Fig. 533: Página a lápiz perteneciente a *Agnesia*, historieta dibujada por Emma en 2007.

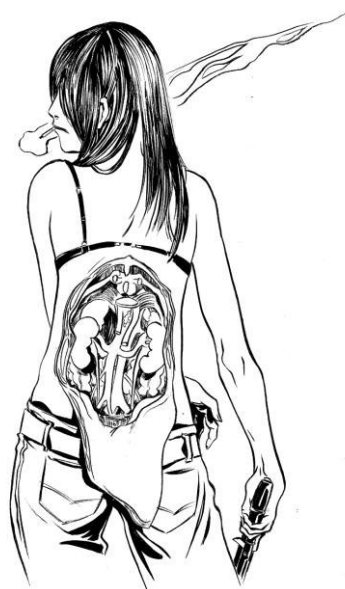


Fig. 534: Una ilustración acabada a tinta de la misma historieta.

Según iba avanzando en su trabajo y evolucionando con él, Emma Ríos se fijaba cada vez más en otros estilos alejados del manga. A pesar de ello, sus dibujos no dejan de tener nunca, ni siquiera en sus últimas obras, esas reminiscencias japonesas. Por ejemplo, mientras realizaba una historieta que tituló *Pontomedusa* (Fig. 535) se dedicó a leer una y otra vez el *Thor*²³⁹ de John Buscema (Fig. 536 y Fig. 537), analizando todos los detalles en busca de inspiración.

²³⁹ En *Thor*, John Buscema hizo el lápiz y dejó para otros compañeros el trabajo del entintado.



extranjeros, además del manga, claro. Es como si sus obras fueran un amalgama²⁴⁰ con el que homenajea a muchos artistas, lo que el lector disfruta y agradece. Por ejemplo, Timothy Truman (*Fig. 540 y Fig. 541*) es otro autor entre cuyas obras y las de la autora encontramos ciertas similitudes. Tim Truman, que en muchas ocasiones escribe también sus propios guiones, es un dibujante norteamericano que estudió en la escuela de uno de los maestros del cómic de aquel país, Joe Kubert.



Fig. 540: Grimjack, dibujado por Truman.



Fig. 541: Scout, episodio de Tim Truman terminado por Jim McMunn.

²⁴⁰ Emma hace en cómic lo que Tarantino en cine, toma cosas de aquí y de allá y las transforma en propias, convierte sus influencias en una especie de sello personal y, al mismo tiempo, también realiza su particular homenaje al medio que ama: el cómic.

Comparamos el trabajo de Truman de las dos páginas anteriores (*Fig. 540* y *Fig. 541*), en cuanto a dibujo, estilo, planificación, forma de dar la tinta, sombras, etc., con el de Emma (*Fig. 542*):



Fig. 542: Página de Emma Riso dibujada para Barsowia.

Otras fuentes de referencia recibidas y asimiladas por la autora pontevedresa son las provenientes del cine: las películas de género realizadas en Hong Kong, las japonesas, sobre todo de samuráis, y también el *spaguetti western*. El cine ya estaba patente en muchas de sus primeras obras (*Fig. 543*) pero en la última, *Bella Muerte* (*Fig. 544*), quizás sea donde más claramente se distinga. Su planificación y el tipo de encuadres, la forma de reflejar la violencia, cómo se recrea, con ritmo lento y pausado, en ciertas escenas, la sangre y el sexo, entre otras muchas cosas, son elementos que comparte este cómic con el Séptimo Arte.



Fig. 543: Historieta publicada en la revista Barsowia y planificada como un spaghetti western.

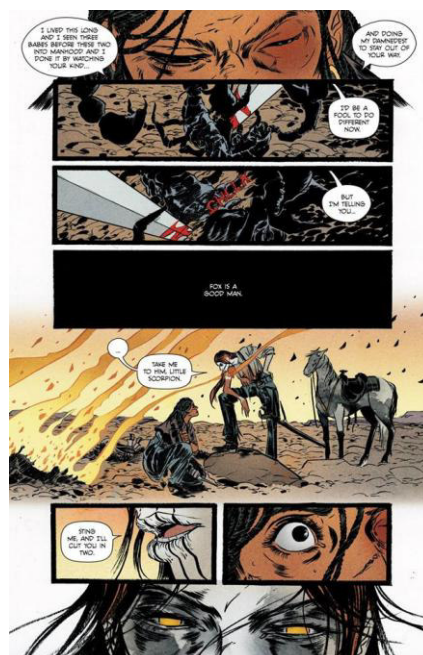


Fig. 544: Página perteneciente a Bella Muerte, su último trabajo impregnado de la manera de hacer de Sergio Leone.

Continuando con el tema de la tinta, ya habíamos señalado que dentro del dibujo de las páginas, el entintado es algo primordial para Ríos, quien considera que parte de la fuerza de su trabajo está en su forma de llevarlo a cabo. Sin embargo, a la hora de dibujar siempre se ha sentido mucho más segura con el lápiz (Fig. 545), lo que la ha obligado a insistir mucho con la tinta, empleándose a fondo en practicar y practicar hasta conseguir dominarla. Sus lápices no son tan limpios como los de otros dibujantes, son muy enérgicos y sin detallar, por lo que ella misma reconoce que si trabajase con otra persona debería dar demasiadas indicaciones, algo que no le apetece. Emma trabaja sobre su propio boceto y realiza cambios y correcciones sobre la marcha.



Fig. 545: Prueba a lápiz realizada para Marvel, sobre una historieta ya publicada por otro dibujante de Iron Fist.

Encargarse de todo el proceso es para esta dibujante la forma de obtener el acabado que le interesa y sentirse realmente autora, por eso, por muy difícil que le resulte, no le gusta delegar en otros esta tarea. Cuando comenzó a trabajar con Marvel (*Fig. 546 y Fig. 547*), editorial que normalmente utiliza dibujantes distintos para el lápiz y la tinta, le ofrecieron la oportunidad de entintar ella misma sus historietas. Sabía que le iba a llevar más tiempo, que suministraría menos páginas por semana, pero se arriesgó y le salió bien, incluso mejor de lo que esperaba. Enseguida se adaptó y no tuvo problemas para entregar²⁴¹ el trabajo en plazo.

²⁴¹ El formato habitual de los cómics de superhéroes es de 24 páginas. Emma necesita un mes para dibujarlo y dos semanas para entintarlo.



Fig. 546: Emma dibujó Capitana América, anhelando volar para Marvel.



Fig. 547: Dr. Extraño, publicado por Marvel.

Sin embargo, en su primera incursión en el mercado americano, anterior al mundo Marvel, *Hexed* (Fig. 548 y Fig. 549), no llegó a aplicar la tinta. Se utilizó un procedimiento por el que muchos autores jóvenes se decantan hoy en día, el del lápiz quemado²⁴² del que se pasa directamente al color. Es la única obra en la que la propia Emma no ha aplicado las tintas, ya que no eran necesarias por una cuestión técnica.

²⁴² Se trata de escanear directamente los lápices, sin entintarlos. Lo llaman "quemado" porque se reproducen los negros más intensos de forma que los grises y tonos medios pueden perderse.



Fig. 548: Hexed, plancha del original en lápiz.



Fig. 549: Página ya terminada, coloreada por Christina Strain, de Hexed.

Lo cierto es que la inseguridad de sus comienzos a la hora de pasar a tinta, parece haberse ido perdiendo con la experiencia y en sus últimos trabajos la diferencia se hace notar. Sus líneas se van haciendo cada vez más ágiles, más finas, más claras, acompasadas con la historia que está contando, como en el caso de *Bella Muerte*. El acabado que imprime con las tintas a sus dibujos, no es un simple añadido que pudiéramos percibir como algo obligatorio o forzoso, sino que enriquece y perfecciona el trabajo previo del lápiz. A través de sus acabados se nota que la autora es extremadamente detallista y estudia minuciosamente todos los elementos antes de plasmarlos en papel. Cada particularidad es importante para ella y se emplea al máximo en la búsqueda (Fig. 550) de componentes y recursos.



Ríos se ha convertido en una experta a la hora de dibujar mundos extraños y paisajes bizarros. En *Bella Muerte* destaca sobremanera el trabajo de las portadas (Fig. 551 y Fig. 552), ilustraciones a doble página minuciosamente detalladas y cargadas de simbolismo, que reflejan su esmero y cuidado a la hora de llevarlas a cabo. No son dibujos aislados, forman parte de la historia, tienen su importancia narrativa, cuentan cosas. Un trabajo que sobresale por su cuidada composición, belleza y estilo, que quizás esté por encima de las páginas interiores y que la descubre²⁴³ como una portadista excelente.

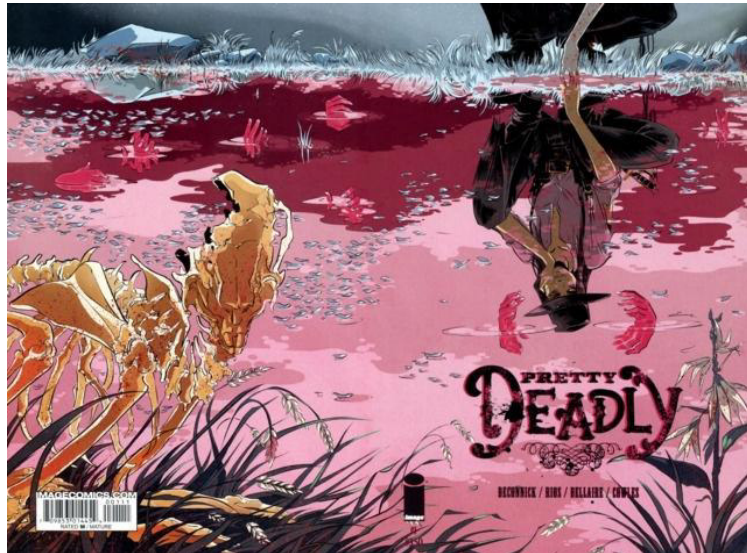


Fig. 551: Portada de la primera entrega americana de Bella Muerte.

²⁴³ En los cuatro años que estuvo trabajando para Marvel solo hizo una cubierta, no la consideraban suficientemente comercial y famosa para encargarle más.

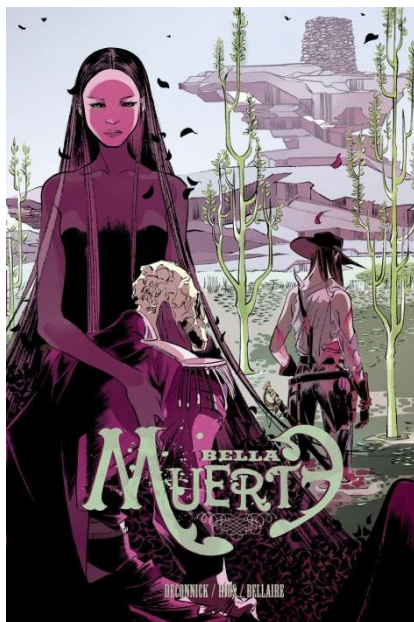


Fig. 552: Cubierta de la edición española.

En general, las líneas en los dibujos de Emma Ríos son bastante orgánicas, más bien curvadas, van y vienen libremente, se entrelazan y enroscan, son de apariencia libre, espontánea, con una estructura carente de orden y gran plasticidad. Normalmente huye de las líneas rectas y geométricas más precisas. Pero sus diseños son tan detallistas que a veces resultan extremos, excesivos y el conjunto de la página puede parecer recargado.

En el dibujo de Emma Ríos, ni el lápiz ni la tinta son limpios, no lo eran en sus inicios y, a pesar de su positiva evolución, siguen sin serlo ahora. Está lleno de movimiento, de perspectiva, de encuadres y planificaciones singulares, de composiciones de páginas atractivas, modernas e incluso sorprendentes, pero hay veces que al ojo le cuesta distinguir lo que hay en cada viñeta, lo que se cuenta en cada plancha. Al contemplar una página en su conjunto, no se puede negar que llame la atención y resulte atrayente a simple vista, pero hay tantas líneas, tantos detalles y movimientos, que cabe la posibilidad de que la lectura se pierda

obligando al lector a detenerse en todos los planos, a hacer un esfuerzo para seguir la lectura. Cuando el conjunto se muestra abigarrado, en ocasiones enredado y confuso, si ocurre que a veces no se distinguen los detalles por una sobrecarga de elementos, el resultado final puede parecer sucio (*Fig. 553 y Fig. 554*).



Fig. 553: En esta página, a pesar del abigarramiento general y del exceso de detalles en los dibujos, la utilización de tramas otorga un poco más de claridad al conjunto.



Fig. 554: Para saber qué hay en cada viñeta y descubrir de qué trata, hay que fijarse atentamente, contemplar la obra de cerca y de lejos hasta descifrar los elementos.

El tema del exceso y la confusión en algunos momentos de sus obras es deliberado por parte de la autora, lo que no evita que en algunas historietas concretas, o en momentos determinados dentro de una historia, el acabado no se revele tan perfecto (*Fig. 555 y Fig. 556*) como sería deseable. Quizás el tamaño de la página, una cuestión a la que tienen que enfrentarse y solucionar muchos dibujantes, sea uno de los principales problemas. Suele ocurrir que las planchas

de papel en las que se dibuja son bastante más grandes que los tebeos, por lo que a la hora de imprimir, hay que reducirlas. Si un dibujante es muy barroco y profuso en su trabajo, la disminución del tamaño de la página hace que lo parezca aún más. Este es uno de los dilemas, entre otros muchos, que los creadores tienen que ir resolviendo según van evolucionando en su trayectoria.



Fig. 555: En esta página de Elektra a primera vista no se distinguen bien las cosas.



Fig. 556: Bella Muerte, un trabajo más refinado y evolucionado.

6.2. LAS HISTORIAS

Emma Ríos siempre se ha sentido fascinada por las historias (*Fig. 557*) salvajes y violentas, cargadas de acción, sexo y una dosis considerable de sangre. Quizás por eso le atrae tanto el género de gánsters, la ciencia ficción, el western y los superhéroes. Desde que comenzó a hacer historietas, cuando lo hacía en sus ratos libres como entretenimiento, tuvo interés por escribir sus propias aventuras, empeño que llevó a cabo unas veces sola y otras ayudada por algún compañero con el que publicaba en los fanzines. Pero su imaginación, nutrida de tebeos tanto nacionales como extranjeros, y también de las películas que compartía con sus amigos de la asociación Polaqua y otros fanzines, siempre estaba cargada de nuevas ideas que plasmar en papel con palabras que luego convertía en dibujos. Le gustaba contar historias por encima de todo y como también dibujaba, le costaba poco desarrollarlas en forma de cómic, su medio ideal. La historieta era el instrumento perfecto con el que ver cumplidas todas sus ilusiones y transmitir al público sus narraciones por medio de dibujos.



Fig. 557: Mariscada asesinada.

Todo lo que le atraía como consumidora, quedaba plasmado, consciente o inconscientemente en sus historias: el cine, los tebeos, los libros que leía, los juegos de rol, los videojuegos... Quizá precisamente por eso fuera tan importante para ella la respuesta de sus lectores. Saber qué opinaba el público de su obra la ayudaba a la hora de llevar a cabo sus relatos. Precisamente por ese motivo, el de la interacción con sus seguidores, es por el que su época en los fanzines ha sido muy útil para ella, así como los salones a los que ha asistido y las exposiciones. También los intercambios de ideas con los artistas gallegos²⁴⁴ con los que compartía experiencias.



Fig. 558: Ilustración para un mural de María Pita que dibujó en un viaducto de La Coruña en 2008.

²⁴⁴ En sus once años en Polaquia, los autores que formaban parte de ella y algunos más compartían todo tipo de experiencias. Se intercambiaban cómics extranjeros y películas y hacían exposiciones o asistían a eventos todos juntos. En los salones de cómic los conocían como "los gallegos". Fue una época personal muy fructífera, una auténtica escuela de la que no vivían pero que se auto financiaba sin problemas, consiguiendo lo suficiente para editar el número siguiente, y en la que hablaban mucho con los lectores para conocer su opinión.

Tras esta primera etapa *amateur* en la que ella misma controlaba todo el producto, le llegó la hora de dedicarse única y exclusivamente al tebeo como profesional y comenzar a dibujar para los americanos. Un momento anhelado pero duro en el que debería adaptarse a una nueva forma de trabajar donde guión, dibujo y color van por caminos distintos. Las historias ya no serían suyas en ninguno de los casos, trabajaría siempre con ideas argumentales y guiones ajenos. No lo fue *Hexed* ni ninguno de los encargos de superhéroes que realizó para Marvel (*Fig. 559* y *Fig. 560*), pero Emma Ríos aprovechó el momento para seguir evolucionando y aprendiendo, además de conseguir situarse en un mercado tan difícil y complejo, sobre todo para las mujeres, como es el americano.



Fig. 559: Página de su primer trabajo en Marvel: Runaways.



Fig. 560: Plancha en blanco y negro de Capitana Marvel.

En aquella época, *Amadis de Gaula* (*Fig. 561*) significó el último trabajo de Emma Ríos en el que controló toda la parte artística. El guión tampoco era suyo

pero ella hizo el lápiz, entintó y también se encargó del color. Además, tuvo la oportunidad de trabajar mano a mano con el guionista, el escritor Ricardo Gómez, que no le entregaba un guión al uso sino unos diálogos que ella debía ir componiendo. Se trata de una historieta bastante alejada del trabajo que suele hacer Emma Ríos, un tebeo histórico basado en una de las obras de caballería más populares, escrita por Garci Rodríguez de Montalvo en el siglo XVI. La dibujante aportaría unas cuantas cosas de su trayectoria personal a esta aventura, basándose en los videojuegos de JRPG japoneses de Playstation, o Supernintendo que le interesaban.

A partir de esta publicación, que supuso un pequeño paréntesis en su camino, en su nueva andadura profesional tendría que aprender a delegar a la hora de controlar ciertos aspectos del trabajo, una experiencia costosa pero inevitable.



Fig. 561: Amadís de Gaula, publicado por SM.

La forma en la que Emma Ríos suele aproximarse a las historias es a través del desarrollo de los personajes y de la atmósfera, siempre intentando que ambos interactúen. Bajo su punto de vista, la magia, el género negro, la ciencia-ficción o los superhéroes, tienen que ser creíbles en todo momento. Por ejemplo,

ella señala que en lo referente al terror y a lo mágico, cuánto más naturales parezcan, más terroríficos serán. En general, se esfuerza mucho por crear mundos pequeños, incluso dentro del género, en los que los distintos elementos, las diferentes capas, participen del mismo juego.



Fig. 562: Bella Muerte con guión de Kelly Sue DeConnick.

Persiguiendo encontrar un lugar propio, con decisión y valentía, Emma Ríos se ha situado en la industria en un tiempo récord: cinco años. Fiel a su anhelo de trabajar de forma independiente y controlar todo el proceso de sus obras, su última incursión en el mercado americano, *Bella Muerte* (Fig. 562), vuelve a ser un trabajo, un empeño personal de la autora con el que ha retomado

la forma de producir de sus orígenes. Tras años intentando llegar al dominio absoluto de su obra sin conseguir hacer del tebeo su profesión, se sometió durante un tiempo a las directrices de una de las grandes factorías de cómic norteamericanas para alcanzar su objetivo. Ahora, una vez situada en el mercado, ha regresado a las historias que le gustan, a los temas y la forma de trabajar que prefiere, anteponiendo el sello de la independencia y la autoría a todo lo demás.

En su último cómic, *Bella Muerte*, ha logrado aunar todos y cada uno de los aspectos con los que disfruta como creadora: por un lado se trata de una obra independiente en la que ella y su guionista son libres para enfrentarse a lo que les apetece; por otro, la barrera que existe habitualmente entre guión y dibujo desaparece ya que trabaja en equipo al lado de una escritora con la que se entiende y comparte ideas, investigaciones, gustos y aficiones; además, la propia Emma²⁴⁵ dibuja y entinta evitando recurrir a terceros; tampoco cuenta con editores que impongan sus criterios, entre DeConnick y ella se encargan de esta tarea; y por último, con este trabajo regresa a los temas que le atraen como dibujante y como lectora. *Bella Muerte* es una historia de venganza muy visceral, de género, cuya idea surgió de una película japonesa del año 73 protagonizada por Meiko Kaji y dirigida por Toshiya Fujita, *Lady Snowblood*²⁴⁶, combinada con los *spaguetti westerns* de Sergio Leone. Un relato cargado de violencia, misterio, sexo, terror, elementos oníricos y surrealismo, que posee un tono antinatural e inquietante marcado por los detalles de los primeros y primerísimos primeros planos y los planoscopes, al estilo de los filmes del director italiano. El cine de samuráis²⁴⁷, como las películas del realizador Masaki Kobayashi, con su simbolismo y la exploración de lado más oscuro del ser humano, también está presente en esta obra que hace de la combinación de influencias una marca de identidad propia.

La historia de *Bella Muerte* no es sencilla, su complejidad viene marcada por la diversidad y multitud de elementos, además del estilo de dibujo. El resultado

²⁴⁵ El color lo pone otra compañera, la americana Jordie Bellaire, quien se llevó el Premio Eisner en 2014 por su trabajo en esta obra y otras nueve.

²⁴⁶ La película se basa en un manga serializado y publicado en la revista *Weekly Playboy* en el año 72. Trata de una asesina que se venga, usando sus encantos sexuales, de los bandidos que mataron a su padre y violaron a su madre. En 2005, Dark Horse Comics la tradujo y publicó en Estados Unidos.

²⁴⁷ También conocido como *chanbara*, contracción de las onomatopeyas "chan-chan" (ruido de espadas) y "bara-bara" (ruido de las heridas con arma blanca).

puede parecer confuso y a muchos lectores les cuesta situarse, siendo necesaria una relectura. La idea es premeditada y reconocida por sus autoras, ni Emma ni Kelly Sue querían ponérselo fácil a sus seguidores, pretendían hacerles pensar y participar en la construcción del relato. Lo que en principio es una fábula que habla del amor, la vida y, sobre todo de la muerte, se va transformando poco a poco en una especie de poema lleno de misterio en el que se descubren las múltiples influencias de las que ya hemos hablado. Una aventura con muchos niveles, que comienza con un *flash-back* a través del que se va descubriendo cada una de las historias que la conforman. El lector deberá ir analizando cada detalle, quitando una capa tras otra y relacionando cada componente hasta descifrar el desenlace.

Este nuevo camino marcado por su colaboración con Image es el que Emma Ríos ha decidido tomar, ayudada por la independencia que le proporciona la libertad económica de la que goza actualmente. Además de continuar con *Bella Muerte*, la autora ha decidido regresar a la escritura (*véase la introducción de este capítulo, [pág. 390](#)*) y crear sus propias historias (*Fig. 563*), unas veces dibujadas por ella y otras no. Para ella, formar parte del mundo del cómic significa dar rienda suelta a su imaginación, a través del dibujo o convirtiendo sus ideas en palabras, en textos.



Fig. 563. Mirror, con guión de Ríos y dibujos de Hwei Lin Lim.

6.3. LOS PERSONAJES

Paralelamente a la evolución de su dibujo, presente además en el método narrativo, los personajes que diseña también han ido variando y enriqueciéndose, siempre adaptados al relato. Sin perder del todo su tono manga, Emma Ríos los ha ido perfeccionando en aspecto, movimientos, gestos... hasta dotarlos de un estilo más elegante y grácil, pero manteniendo ciertos toques de la brutalidad y el descaro que los ha definido desde el inicio de su carrera. Su último trabajo, *Bella Muerte* (Fig. 564) es una muestra evidente de este progreso en los personajes, poseedores ahora de un estilo más auténtico y mucho evolucionado.



Fig. 564: Viñeta de *Bella Muerte*, con un personaje de estilo totalmente occidental.

Quizás sea precisamente en los protagonistas que dibuja, en todos y cada uno de los personajes que forman parte de sus tebeos (aunque también en la narrativa), sus gestos y sus facciones, sus movimientos, la forma de presentarlos y situarlos en la escena, donde el dibujo de Emma Ríos recuerde más al cómic japonés. Una peculiaridad reflejada en sus primeras exploraciones del medio (Fig. 565) pero también posteriormente en sus incursiones en el mercado americano, en *Hexed*, su primer trabajo allí, y en la mayoría de superhéroes que realizó para Marvel. Se podría decir que no ha sido realmente hasta *Bella Muerte*, cuando sus

personajes han comenzado a alejarse someramente de esta fuerte influencia que ha marcado toda su carrera.



Fig. 565: Contraportada de APB: A prueba de balas.

En sus comienzos, cuando dibujaba en fanzines y revistas, es cuando el peso de los mangas es más marcado en el dibujo de sus personajes, era la época en la que la autora se decantó por este tipo de tebeos como lectora, además de empaparse de anime y ver todas las películas de acción hongkonesas que caían en sus manos, pero, como venimos señalando, ni siquiera cuando trabajó para Boom Studios! y Marvel se alejó de este toque característico suyo. Lo descubrimos en las siguientes muestras de sus personajes (*Fig. 566, Fig. 567, Fig. 568, Fig. 569, Fig. 570, Fig. 574 y Fig. 575*) tomadas de diferentes momentos de su trabajo en Estados Unidos frente a los protagonistas (*Fig. 571, Fig. 572, Fig. 573, Fig. 576 y Fig. 577*) dibujados por alguno de los autores de manga que más le interesan.



Fig. 566: Lucifer , protagonista de Hexed, publicada por Boom! Studios.



Fig. 567: Recorte de Dr. Extraño de Marvel.



Fig. 568: Runaways para Marvel.



Fig. 569: Capitana Marvel, de la misma editorial.



Fig. 570: Diseño de personajes de Amazing Spiderman, Marvel.



Fig. 571: Ogami Itto, protagonista de El lobo solitario y su cachorro, de Goseki Kojima.



Fig. 572: Primer plano de Kenzo Tenma, protagonista de Monster, dibujado por Naoki Urasawa.



Fig. 573: Detalle de personaje de Hiroaki Samura.

Las posturas, los gestos, las expresiones, las facciones (nariz pequeña, ojos rasgados, cejas marcadas), el pelo. Los ceños fruncidos y retadores, los mentones hacia abajo y la vista hacia arriba (*Fig. 570*), rasgos que definen a los individuos más duros y que les confieren un aspecto desafiante, descarado. Casi todos los personajes dibujados por Emma Ríos tienen un aire mucho más japonés (*Fig. 574* y *Fig. 575*) que occidental. Lo advertimos también en las caritas de niño bueno (*Fig. 568*), más infantiles y algo más cercanas al anime o al manga menos realista, en las melenas despeinadas con mechones sobre los ojos (*Fig. 567* y *Fig. 569*), las vistas de los protagonistas por la espalda, en primer plano o en contrapicado, etc.



Fig. 574: Runaways, diseño de personajes de Emma Ríos.



Fig. 575: Dr. Extraño, diseño de personajes.



Fig. 576: Escena de venganza dibujada por Ikegami.



Fig. 577: Strain de Ryochi Ikegami.

A Emma Ríos se le dan muy bien los personajes femeninos. Ya lo demostró en *Hexed*, protagonizada por Lucifer, una mujer. Fue una apuesta muy arriesgada puesto que en aquel momento, los personajes de su estilo no vendían y solían ser rechazados por las editoriales estadounidenses. Hoy la situación parece haber cambiado ligeramente, hay un público femenino de entre 25 y 35 años que está empezando a comprar superhéroes y se están intentando sacar tebeos para ellas. Marvel también le confió una gran cantidad de historias protagonizadas, o en las que intervenían, mujeres. Cuando empezó a trabajar para esta gran empresa, la dibujante pensó que la encasillarían y, por un tiempo, se vio convertida en una especie de revitalizadora de los personajes femeninos. Comenzando por los de *Runaways* (Molly Hayes, Nico Minoru, Karolina Dean y Klara Prast) o el de la joven que acompaña a *Extraño* (Casey), siguiendo con *Elektra*, *Capitana Marvel* (Carol Danvers), *Firestar* (Angelica Jones) y *Capa y puñal* (Tandy Bowen), tebeos en los que las mujeres destacan o incluso ocupan el rol principal, y terminando por Ginni, Bella, Sissy y Alice, las cuatro muchachas de *Bella Muerte*.

Dibujando mujeres y aventuras que giran en torno a ellas parece sentirse a gusto, eso sí, siempre intentando huir de los estereotipos impuestos por el mundo

de los superhéroes y del cómic en general. Hay quien diría que Emma Ríos ha tenido suerte, ya que ha terminado haciendo un tipo de historias con las que se siente cómoda, en las que intervienen chicas de gran personalidad, para nada melifluas, y en las que ha conseguido combinar la belleza con la violencia²⁴⁸. Pero lo cierto es que nadie le ha regalado nada, todo lo que ha conseguido ha sido fruto del trabajo, del esfuerzo y el tesón, de su lucha por formar parte de un medio que adora y de una industria en las que muy pocas mujeres triunfan. Emma Ríos es, además, de las pocas mujeres que ha conseguido desarrollar su carrera dentro de una temática históricamente dominada por los hombres, las historias de superhéroes en las que predomina la sangre y la violencia.

Cuando trabajó en *Extraño*, su guionista Mark Waid²⁴⁹ (también Editor en Jefe de Boom! Studios) dijo sobre Emma: "No se siente intimidada con algunos de los elementos de terror en la serie; de hecho, echando un vistazo a su diseño de personajes, ¡sospecho que ella misma tiene su propio lado oscuro!".

Para Emma, es necesario cambiar los esquemas clásicos a la hora de contar historias, las ideas patriarcales que convierten a los hombres en protagonistas y a las mujeres en meras comparsas. Patrones que han permanecido a través de los siglos y que continúan hoy presentes en todos los medios, en todas las artes. Su insistencia se centra en que las mujeres que protagonizan los cómics, sean tratadas como personas para que así todo el mundo, hombres y mujeres, pueda identificarse con ellas. Como lectora, Ríos reconoce que siempre ha simpatizado con el héroe, no con la novia de este. Por eso le interesa tanto trabajar con personajes femeninos que puedan convertirse en heroínas, de gran personalidad, fortaleza y profundidad y que generen interés. Esta tendencia hacia las protagonistas femeninas culmina con la publicación de su última obra, *Bella Muerte*. Una novela gráfica en la que se juntan los elementos con los que más cómoda se siente: la violencia, el terror, la magia, el western

²⁴⁸ En Marvel, además de los cómics que hemos señalado, en los que destacan los personajes femeninos, también ha intervenido en *Amazing Spiderman* y *Osborn*. En este último, así como en el de *Elektra*, por ejemplo, tuvieron que cambiarle la recomendación de edad precisamente por su crudeza.

²⁴⁹ Entrevista a Mark Waid sobre *Extraño*: "Mark Waid interview: Marvel's Strange" (en línea). Disponible en: <<http://www.westfieldcomics.com/blog/interviews-and-columns/mark-waid-interview-marvels-strange/>>, (consulta realizada el 13 de febrero de 2015).

clásico, en este caso crepuscular, la venganza, la sangre, las referencias al cine japonés y hongkonés, lo sobrenatural, el surrealismo, el folclore, la lírica o el misterio y en la que ha trabajado al lado de otras dos mujeres, la guionista Kelly Sue DeConnick y la colorista Jordie Bellaire.



Fig. 578: Dos viñetas de *Bella Muerte*, en las que aparece Ginni, la protagonista.

Hay que acentuar que en *Bella Muerte* los personajes femeninos tienen un lugar destacado que escapa a los estereotipos citados, son las protagonistas, toman decisiones y asumen las consecuencias de las mismas. Son mujeres gráciles y sutiles pero al mismo tiempo crueles, se ven envueltas en una violencia tan sangrienta como poética (admitiendo que la brutalidad pueda ser al mismo tiempo lírica). La protagonista, Ginni, es la hija de la Muerte (*Fig. 578*) y, curiosamente, no sale hasta la última página del primer número. La intención parece ser la de hacer trabajar al lector, ponérselo un poco difícil, sobre todo teniendo en cuenta que el elemento misterioso juega un papel importante en lo referente a los personajes, y también a la historia.

En esta obra, los animales (*Fig. 579*) poseen vital importancia, son los que relatan los hechos y hay muchos personajes que están vinculados a ellos. La forma

de ser de los protagonistas es como la de los animales que los representan, gracias a ellos quedan definidas sus personalidades.



Fig. 579: La mariposa y el conejo, que es un esqueleto, cuentan la historia.

Aunque como acabamos de señalar Ginni, la hija de la muerte, es la protagonista, *Bella Muerte* es una historia coral, en la que todos los personajes que intervienen tienen su importancia. A lo largo de sus páginas se va desvelando el parecer y el sentir de cada uno de ellos, así como se descubre cómo y por qué aparecen en la trama. Sus experiencias y los matices de sus personalidades, van dando carácter y sentido a la vida de la protagonista, una mujer cuyo fatal destino quedará marcado desde el mismo momento en que es engendrada. Según va avanzando el relato, vamos viendo como los personajes que en un principio parecían no tener importancia, los secundarios, van cobrando peso y dando significado a los misterios que parecían sin resolver.

6.4. LA NARRATIVA

Emma Ríos no ha estudiado dibujo ni diseño gráfico, no ha tenido una formación artística propiamente dicha, pero su experiencia técnica como arquitecta le ha servido a la hora de crear espacios y atmósferas en sus tebeos. El resto vendría con la dedicación a un trabajo que le gusta y la práctica, así como la lectura y la preparación, es decir, con la insistencia por crear productos bien hechos. Sus grafismos son sueltos y ágiles, lo que se deja ver sobre todo cuando tiene que resolver diversas y complicadas perspectivas que para cualquier otro dibujante hubieran supuesto un verdadero problema. La disciplina aprendida y desarrollada en arquitectura, sin duda la ha ayudado, le ha dado seguridad a la hora de crear ambientes, de afrontar determinados encuadres y perspectivas, ciertos planos, pero también muchos movimientos complicados que caracterizan su obra y que impregnan de dinamismo (*Fig. 580*) la acción (*Fig. 581*), siempre presente en todas sus historietas.



Fig. 580: Black Friday Death Sale es una historieta de dos páginas que hizo para una antología sobre Blaxploitation. Un ejemplo del dinamismo, la agilidad y el movimiento característicos en ella.



Fig. 581: Un página de Elektra, muestra de la energía (planificación, angulaciones, etc.) que reflejan sus dibujos.

Con una narrativa sobre todo personal y una línea elegante, a Emma Ríos le encantan los planos cerrados, los contrapicados, la inclusión de viñetas unas dentro de otras, sobre todo a la hora de puntualizar ciertas particularidades que suele señalar con planos de detalle. Esto no es algo que haya incluido en sus últimas historietas, lo ha hecho desde el principio (*Fig. 582*), eso sí, ha ido perfeccionándolo y ampliándolo con nuevos elementos y recursos narrativos según ha ido avanzando en su carrera (*Fig. 583*).



Fig. 582: Detalles narrativos ya utilizados en 2007 en esta historieta realizada para las Jornadas de Orense: planos complicados y variados, de detalle, etc.



Fig. 583: Uso de los planos de detalle, viñetas unas dentro de otras, picados y distintas combinaciones de encuadres en una página de Capitana Marvel.

Ríos señala que lo más importante para ella a la hora de crear una historieta es el ritmo y la interacción con el lector. En su narrativa, hay tres pasos²⁵⁰ primordiales que intenta seguir siempre a la hora de desarrollar sus historias:

1. Hacer que todo fluya despacio, añadiendo emociones a través de los planos de detalle o de las expresiones de los personajes, incluso si estos no están detallados en el guión.

²⁵⁰ Multiversity Comics: Entrevista de Joshua Mogle, 1 de marzo de 2012 (en línea). Disponible en: <http://multiversitycomics.com/interviews/multiversity-comics-presents-emma-rios/>, (consulta realizada el 10 de febrero de 2015).

2. Intentar hacer las cosas frenéticas, incluso un poco confusas, en lo referente a la acción.

3. Añadir composiciones extrañas cuando le parecen necesarias para la historia: *flash-backs*, magia, sueños, elementos surrealistas...

Tres máximas que cumple a rajatabla en todos sus trabajos y que le dan un estilo propio y muy personal (*Fig. 584 y Fig. 585*) que la diferencia de otros artistas del género, pero que no siempre tienen por qué resultar eficaces. Si se arriesga demasiado, si estas técnicas son llevadas a extremos, el efecto puede ser el contrario del deseado. Aunque se busque impactar en el lector, cuando se apuran demasiado los medios que se manejan y se emplea un exceso de detalles o de recursos narrativos, el resultado puede llegar a despistar y podría darse el caso de que el espectador, viéndose obligado a un esfuerzo excesivo, rechace la lectura.



Fig. 584: Hexed.



Fig. 585: Hexed.

En las dos páginas anteriores pertenecientes a *Hexed*, se desarrolla una escena violenta en la que la protagonista, al verse amenazada y golpeada, se venga arrancándole la nariz a su enemigo. Está resuelta con una secuencia de primeros planos que vuelven la acción, premeditadamente, más lenta, menos dinámica. Pero el uso de estos planos cerrados hace que el momento preciso del mordisco (Fig. 585), no se vea bien. Demasiado pelo tapándole la cara y unos encuadres excesivamente cortos la vuelven confusa. Vemos de nuevo en estas dos páginas mencionadas, el gusto de la dibujante por introducir unas viñetas dentro de otras.

Este problema, el de la confusión, a veces se extiende a los personajes, sobre todo cuando se parecen demasiado entre ellos o cuando no se diseñan igual de unas viñetas, o de unas páginas, a otras. La definición de los personajes es un elemento narrativo muy importante con el que el dibujante tiene que ponérselo fácil al público, para que pueda diferenciar fácilmente, sin esfuerzo, a unos protagonistas de otros.



Fig. 586: En esta página de Capitana Marvel cuesta distinguir a las dos protagonistas.

En la página anterior (Fig. 586) de Capitana Marvel hay una conversación entre dos mujeres. Son tan parecidas, que es difícil diferenciarlas. Para conseguirlo, hay que esforzarse y fijarse en todos los detalles, lo que lleva su tiempo. Al final, más que por sus rasgos físicos, se distingue a una de la otra gracias a la indumentaria.

Sus composiciones de página son distintas a las tradicionales, son más modernas y demuestran el deseo de la autora por innovar, por no quedarse estancada en la narrativa clásica. En numerosas ocasiones utiliza una página completa, o a veces una doble página, sin divisiones de viñetas, con pocos diálogos o incluso sin ellos, para mostrar una secuencia de acontecimientos. La siguiente plancha (Fig. 587) perteneciente a *Capa y Puñal*, una de sus primeras colaboraciones en Marvel, presenta un *flash-back* en el que utiliza esta técnica de la página completa.



Fig. 587: Flash-back de una página completa utilizado en *Capa y Puñal*.

Es evidente que a Emma Ríos le gusta que el lector participe activamente, que se detenga en el seguimiento de la obra y que repare en los detalles. Sus tres pilares lo obligan a trabajar, lo que seguramente la autora provoca deliberadamente. En algunas de sus páginas hay que fijarse mucho para situarse, sobre todo le ocurre en este tipo de diseños a página completa. Otras veces, cuando presenta divisiones de viñetas, el resultado a nivel narrativo es más limpio, bastante más claro.



Fig. 588: En esta página de Amazing Spiderman, la composición es tan abigarrada que cuesta distinguir lo que ocurre.

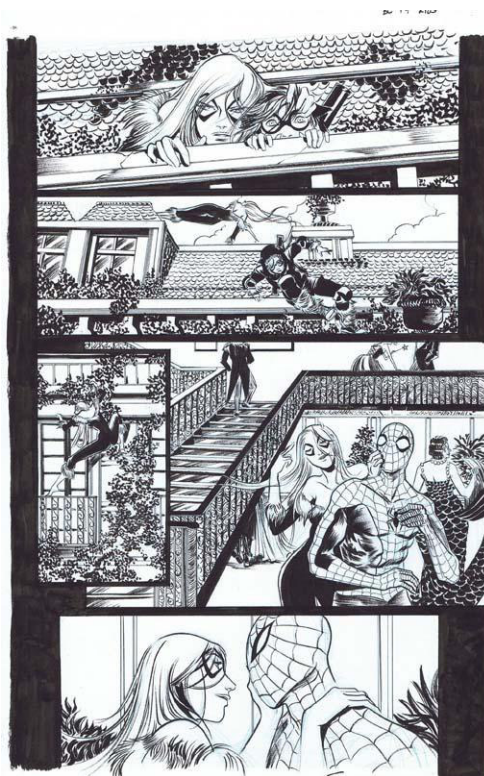


Fig. 589: Sin embargo esta otra, que pertenece también a Amazing Spiderman, la narrativa es más clara, más limpia.

En las dos planchas anteriores vemos la diferencia entre una forma de narrar bastante clara y otra algo más confusa. En la de la derecha (*Fig. 589*), aún siendo una planificación moderna y no demasiado convencional, se entiende perfectamente la narración y, lo que es más importante, esta facilita la comprensión de lo que se está contando, es inteligible. En la de la izquierda (*Fig. 588*), el conjunto es abigarrado, una complicación para el lector a la hora de distinguir las cosas.

En sus historietas más recientes, sobre todo a partir de *Amadís de Gaula* y de sus comienzos en Marvel, es cuando Emma empieza a utilizar de vez en cuando las estructura sin viñetas a página completa y a doble página. Es algo que caracteriza su trabajo, que se ha convertido en una especie de "marca" que la distingue y que podría haber tomado del manga, de las autoras clásicas de shojo (*Fig. 591*) de los años setenta, que hacían sobre todo cómics para chicas. Una técnica que Emma suele emplear a la hora de enfatizar, combinándola con otra narrativa más moderada, menos extrema. Se podría decir que son ilustraciones narradas que usa para hacer una especie de síntesis.



Fig. 590: Doble página de Dr. Extraño.

En *Amadís de Gaula* resume los acontecimientos con este tipo de narrativa, la historia es muy larga y resulta difícil condensarla en las 30 páginas del tebeo; en *Dr. Extraño* (Fig. 590) aparece siempre que hay temas de magia; y en *Pretty Deadly*, por citar unos ejemplos, emplea esta clase de diseños para lo sobrenatural. Se trata de un método que aplica de manera habitual en estas tres historietas y en muchas otras (Fig. 592).



Fig. 591: Oniisama de la dibujante de manga shojo japonesa Ryoko Ikeda.

En *Osborn*, este método le fue muy útil sobre todo en las escenas de cárcel, en las que sus estudios y anteriores trabajos como arquitecta seguramente le sirvieron de apoyo para crear las diferentes composiciones espaciales. En la siguiente imagen (Fig. 592), un plano cenital de la prisión, crea una atmósfera muy opresiva arquitectónicamente hablando, gracias a la que muestra varios momentos de la reclusión del personaje. Se trata de un solo plano que ocupa dos páginas completas y que gracias a una estructura espacial bastante original, da la

impresión de estar dividido en diferentes viñetas que cuentan con una forma nada convencional. Así consigue fraccionar el espacio y señalar el tiempo transcurrido, haciéndonos partícipes de las diferentes fases del confinamiento.

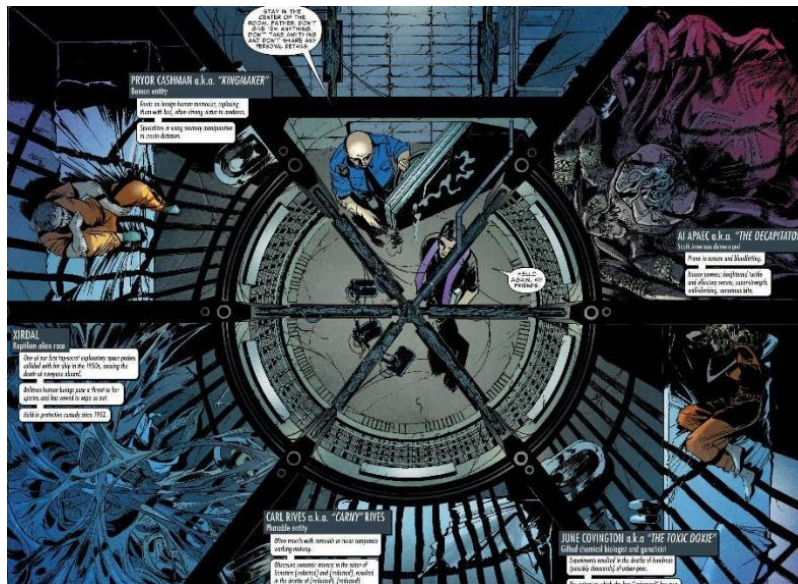


Fig. 592: Imagen perteneciente a Osborn.

Desde los comienzos, a Emma Ríos le ha gustado jugar con la narrativa, siempre intentando descubrir mecanismos nuevos con los que expresarse, algo que desde el punto de vista del lector es digno de agradecer. Ella suele comentar que es algo que le sale de forma natural, que no le cuesta. Sobre todo domina los ambientes, cuanto más bizarros y fantásticos, mejor. Quizás se deba a su experiencia en el terreno de la arquitectura y a la cantidad de cómics que ha leído. Cuando le encargaron los números que hizo de *Dr. Extraño*, por ejemplo, no dejó de revisar los tebeos de los dibujantes que se habían ocupado anteriormente del personaje, sobre todo los de su creador, el mítico Steve Ditko (Fig. 593), quien ya utilizó la doble página para desplegar toda la magia del protagonista, así como los del gran clásico Gene Colan (Fig. 594).

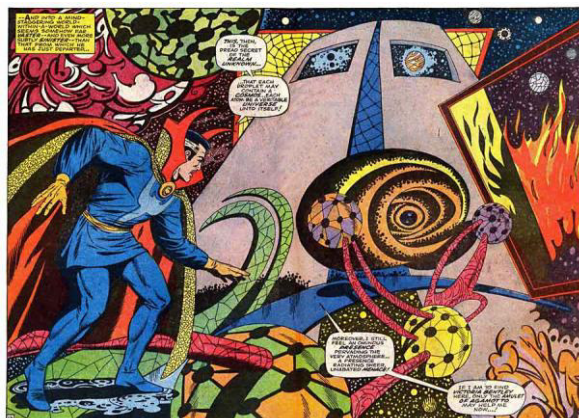


Fig. 593: Dr. Extraño de Steve Ditko.



Fig. 594: Gene Colan fue otro de los dibujantes de Dr. Extraño.

Las dos páginas siguientes (Fig. 595 y Fig. 596), pertenecientes a dos historietas antiguas, de cuando publicaba en fanzines, demuestran su barroquismo, así como el gusto de la autora por las viñetas horizontales tipo planoscope y los contrapicados, por las planificaciones y estructuras poco convencionales, entre otras muchas cosas.



Fig. 595: Historieta para las Jornadas de Orense 2007.



Fig. 596: Página de la historieta Agenesia.

Centrándonos ahora en su último cómic, *Bella Muerte*, quizás el más completo y rico de todos los que ha realizado, el tiempo narrativo se convierte en protagonista. Los personajes no hablan mucho y los silencios y el tempo pausado son muy importantes, otorgan una especie de acento poético al relato. Se nota que la autora ha adquirido un tono más fresco en lo que a la narrativa se refiere, al mismo tiempo, su trazo se vuelve más fino, la línea más delgada. Con una estética que posee un pequeño acento victoriano, aunque menos lánguida, quizás más barroca y en todo momento al servicio de la historia, nos sumerge en una especie de cuento romántico situado en 1880 que gira en torno al amor egoísta, quizás habría que decir mejor a la obsesión, y a la venganza. Su lenguaje narrativo (Fig. 597 y Fig. 598) recuerda sobre manera al de los *spaguetti western*, con sus planos de detalle en forma de primerísimos primeros planos, y sus panorámicas o planoscopes horizontales, a las que da vida gracias a las viñetas apaisadas, imitando el Techniscope del cine más reconocible de Sergio Leone. Al igual que Leone emuló a Kurosawa en aquel primer título de su famosa trilogía, *Por un puñado de dólares*, Ríos homenajea al director italiano, a los mangas y también a los largometrajes de samuráis y espadas (Fig. 599). Por supuesto, la influencia de Tarantino (Fig. 601), sobre todo en *Kill Bill*, también está presente e incluso se

pueden descubrir ciertos retazos de algunos westerns dirigidos por Clint Eastwood, como *Infierno de cobardes*.



Fig. 597: Viñeta de Bella Muerte con planificación tipo spaghetti western.



Fig. 598: Las películas de Sergio Leone son una clara influencia en este trabajo.

El tono crepuscular de este cómic del oeste se consigue gracias al matiz sombrío y a la mezcla de ambientes mugrientos y oníricos en los que Emma Ríos, a base de fusionar un montón de influencias ya mencionadas, encuentra su tono más personal, su forma de narrar más particular hasta la fecha. Destacan en él, como acabamos de mostrar y también vemos en la siguiente página (*Fig. 599*), las viñetas horizontales con planos generales dentro de las que se superponen otras con detalles más cerrados, así como sus típicas páginas con grandes composiciones en las que intenta jugar con el lector obligándolo a prestar atención a cada pequeño detalle, también los contrapicados y los primerísimos primeros planos. Cada página es distinta de la anterior, sus composiciones varían de un momento a otro y tan pronto se presenta un dibujo que ocupa una página completa, sin viñetas, como aparece otra cargada de recuadros. Las páginas sin diálogo se intercalan con las que están llenas de bocadillos y las planificaciones cambian según la intención de lo que se está contando.



Fig. 599: Planos generales de detalle incrustados, coreografías, acción...

La acción y la violencia adquieren gran importancia y aunque sus pasos se desarrollan lentamente, las escenas de movimiento (Fig. 600) están coreografiados con el dinamismo característico de los mangas, también presente en *Kill Bill* (Fig. 601), de Quentin Tarantino.

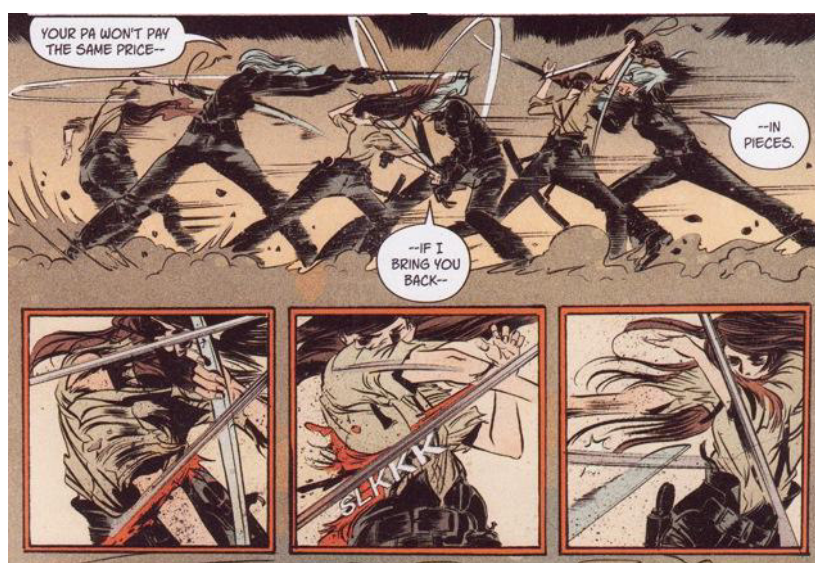


Fig. 600: Coreografía de un duelo a espada.



Fig. 601: Kill Bill. Vol.1.

Además, por primera vez en un tebeo de esta autora, la naturaleza toma gran importancia, sustituyendo a la arquitectura y otras atmósferas a las que nos tiene acostumbrados, convirtiéndose también en un elemento narrativo más. Los ambientes, como suele ocurrir en sus trabajos, son relevantes, pero esta vez son distintos, más abiertos, con mucho cielo y mucho espacio (*Fig. 602 y Fig. 603*): paisajes desérticos, pueblos perdidos en medio de la nada... todos ellos son utilizados con la intención de despistar al lector creando una sensación de silencio, soledad y desorientación, jugando a favor de la intriga.



Fig. 602: Paisaje desértico.



Fig. 603: Recorte de otro paisaje panorámico y abierto.

En *Bella Muerte*, Emma Ríos ha realizado una gran labor narrativa con la que ha mejorado notablemente sus trabajos anteriores. Aunque sus páginas a

veces no se muestren ni claras ni limpias y el exceso de información o el abigarramiento pueda despistar al lector, se entiende que se trata de una labor intencionada, la autora no ha dejado nada al azar. El tebeo cuenta con partes verdaderamente atractivas (Fig. 604) e interesantes en cuanto a dibujo y narrativa, a pesar de que haya momentos en los que sea necesario repasar lo leído para conseguir situarse en la historia. En conjunto, *Bella Muerte* es una mezcla valiente, aunque enrevesada, que desafía las convenciones del cómic americano moderno guardando las tradiciones del *western*, el manga, el folclore y los largometrajes japoneses y que pasa por alto las estructuras clásicas para mostrar una forma narrativa más atrevida, en la que encuentra su fuerza.



Fig. 604: Momentos de gran belleza plástica hacen destacar esta especial historia.

7. CONCLUSIONES

1. Todo lo que se muestra y explica a lo largo del estudio nos lleva a concluir que aunque los hombres han dominado desde siempre el mercado impreso y aún cuando continúan manejando la situación en cuanto a reconocimiento y popularidad, el papel de la mujer española en la historieta no deja de ser mucho más destacado y significativo de lo que a priori pudiera parecer. Todo ello, a pesar del escaso valor que históricamente se ha otorgado a las mujeres dibujantes, de los pocos, por no decir ninguno, estudios realizados y de la exigua documentación que existe sobre ellas y sus trabajos.

2. A esto cabría añadir, que si los hombres en la actualidad continúan controlando el mundo del tebeo en lo concerniente a publicaciones o, lo que es lo mismo, a los cómics editados en papel, las mujeres dibujantes de hoy son las que dominan Internet y no solo como herramienta con la que dar a conocer sus obras a través de las páginas y sitios web preexistentes, sino también gracias a la creación de historietas propias y exclusivas para la red, es decir webcómic, que ellas mismas se autopublican. Si en épocas pasadas el trabajo de las dibujantes de cómics de nuestro país se limitaba a ocupar el hueco dejado por los dibujantes, las jóvenes artistas de hoy han conseguido encontrar su propio espacio gracias a estos webcómic. Una baza que juega a su favor y a la que habría que añadir su completa preparación, lo que las beneficia a nivel de crecimiento personal y enriquecimiento a nivel artístico, además de diferenciarlas de sus compañeros masculinos. En este sentido, cabe señalar que, en su mayoría, las dibujantes siempre se han formado asistiendo a escuelas de dibujo e ilustración, pero quizás sea en la actualidad cuando esta práctica se haya generalizado entre ellas. Ahora, muchas poseen estudios superiores, han cambiado el papel de autodidactas representado por los hombres para convertirse en licenciadas. La mayor parte estudia Bellas Artes o Artes Gráficas y Diseño, especializándose en las ramas más diversas y se puede decir que están sobradamente preparadas.

3. La importancia de nuestras dibujantes queda demostrada como reflejo de las mujeres de las diversas generaciones a las que representan y, lo que es más importante, a las que se dirigen con sus obras. Sus gustos, inquietudes, sus experiencias y anhelos. A través de las distintas décadas tratadas, en las que se

sitúan las cuatro autoras estudiadas en los capítulos 1, 2, 3 y 4 de esta investigación, respectivamente, queda probado cómo sus intereses han ido cambiando, al mismo tiempo que lo hacían los de sus lectores. Las dibujantes españolas, nunca han estado alejadas de la realidad social que las rodea y, sin dejarse absorber por ella, han sabido aprovecharla y utilizarla en beneficio propio pero, sobre todo, de sus obras. Además, su influencia, la de sus trabajos, ha alcanzado a sus numerosos seguidores y ha marcado a muchos otros dibujantes posteriores, la mayoría mujeres pero, no siendo siempre reconocido por ellos, también a algún que otro hombre.

4. Tras investigar el trabajo de cuatro mujeres distintas aunque simbólicas de cuatro épocas y cuatro estilos bien diversos y diferenciados, después de analizar minuciosamente sus dibujos, las historias que desarrollan, los personajes que las protagonizan y la narrativa que utilizan, y tomándolas como figuras ideográficas de muchas otras artistas coetáneas de cada una de ellas, ha quedado demostrado que la mujer jamás se ha sentido ajena al mundo del tebeo, muy al contrario, se ha interesado por el cómic desde los inicios del medio y nunca ha dejado de involucrarse en él. Mujeres dibujantes han existido siempre e incluso han sido más numerosas de lo que se cree. La idea de que hay pocas mujeres dibujantes de cómics en nuestro país, se ha extendido de tal forma que es ya generalizada y se utiliza en la mayoría de las ocasiones como dogma de fe. Sin embargo, el análisis que nos ocupa confirma que no son pocas, lo que ocurre es que sus voces han sido sistemáticamente silenciadas. Ni se habla de ellas ni se profundiza en sus obras.

5. No se puede negar que las creaciones de las artistas del tebeo han estado condicionadas por la época que les ha tocado vivir, supeditadas a las normas políticas o sociales de cada momento, pero resultaría injusto no mencionar que lo mismo ha ocurrido con las de los hombres, sometidos también a las censuras e ideologías imperantes en cada momento. A pesar de ello, las mujeres han sabido otorgar un estilo personal, único y diferenciador a sus trabajos, aprovechando cualquier impedimento u obstáculo exterior para enriquecerlos y, una vez reconocidas y asumidas, utilizando sus limitaciones en beneficio propio. Siendo conscientes de sus defectos intrínsecos, han tenido la habilidad de

convertirlos en virtudes, en marcas personales y características que las definían y distinguían del resto.

6. Cada autora estudiada en los cuatro capítulos de este trabajo, posee unos elementos singulares y propios que la definen como única en su época pero que al mismo tiempo, la convierten en la máxima representante de la misma. En un principio, en la etapa a la que pertenecieron las mujeres estudiadas en los dos primeros capítulos, Pili Blasco y Purita Campos, estas dibujantes entraban en el medio rellenando los vacíos dejados por los hombres con la idea de satisfacer los gustos de un público objetivo hasta entonces olvidado, el femenino. Pero según han ido pasando los años, el asunto ha ido cambiando. A partir de los años ochenta, de los trabajos de mujeres como Ana Miralles, tratada en el capítulo 3, su forma de trabajar ha variado notablemente y lo mismo ocurrió con sus lectores, en su caso hombres y mujeres. Lo mismo sucede en la actualidad, el lector se ha ampliado pero quizás sobre todo diversificado, es más variado, y las dibujantes, como la protagonista del capítulo 4, Emma Ríos, no ciñen sus obras única y exclusivamente al público femenino sino que luchan por satisfacer los gustos tanto de hombres como de mujeres. Muchas veces, sus tebeos son incluso más seguidos por lectores masculinos. Quizás la no especialización de temática y personajes de los cómics actuales, así como su estilo narrativo, sea la causa. Se ha pasado de las típicas historias "de y para mujeres" a otras menos particulares y dirigidas. Antes, las dibujantes trabajaban para un público muy concreto, casi exclusivamente femenino, mientras que hoy, se intenta ampliar el abanico de posibilidades y se persigue atraer a cuantos más lectores mejor, sin importar que sean hombres o mujeres. La idea que persiguen las nuevas autoras a partir de la década de los ochenta, es que no hay diferencias entre un lector u otro, o al menos no debería haberlas, lo importante es el producto que se ofrece. Si es bueno, gustará a todos por igual, independientemente del género al que pertenezcan e indistintamente del argumento que se le esté presentando.

7. Otro avance importante de las autoras más actuales y que las distingue de las de las primeras épocas es el lenguaje narrativo. Las dibujantes españolas a partir de una época, lo vemos tanto en Ana Miralles como en Emma Ríos, se preocupan mucho por este tema. Estando muy al día de todas las tendencias artísticas modernas, con la tecnología más vanguardista a su servicio y como

herederas de un momento dominado por la imagen, entienden que la narrativa debe complementar y enriquecer al dibujo. Así, no se limitan a desarrollar bonitos diseños, como por lo general hacían sus predecesoras, sino que investigan el lenguaje arriesgando en sus propuestas para ofrecer un trabajo completo. No les da miedo experimentar y entienden que el cómic posee un lenguaje propio y rico, que nunca debe limitarse a la belleza plástica del dibujo sino que necesita de un desarrollo narrativo ágil que engrandezca el conjunto de la historia. Este ha sido, quizás, el mayor cambio sufrido por el cómic hecho por mujeres en nuestro país, su evolución narrativa y conceptual. Aunque Pili Blasco o Purita Campos, así como muchas otras pertenecientes a sus épocas respectivas y de las que ellas son claras representantes, no han sido nunca meras ilustradoras sino que han sabido utilizar el medio en el que desarrollaban su trabajo como lo que realmente era, único y válido en sí mismo, es justo reconocer que su narrativa era bastante limitada. Con el paso de los años el lenguaje utilizado por las generaciones que las siguen ha ido evolucionando favorablemente en este sentido hasta conseguir una unión completa y verdaderamente valiosa de los elementos que lo conforman: dibujo, historia, personajes y lenguaje narrativo.

8. Está claro que la época, el contexto histórico y social, ha influido visiblemente en los trazos de las mujeres que nos ocupan, a quienes les ha resultado difícil escapar a las influencias, normas y preferencias del mundo que las rodea. Las dibujantes de hoy tampoco son susceptibles de escapar a su entorno, pero sí saben valerse de él de una forma muy distinta a como lo hacían sus antecesoras. Las profesionales del dibujo han cambiado mucho con el paso de los años en nuestro país, sobre todo porque se han eliminado ciertas normas establecidas en otras épocas y que les impedían vivir de su trabajo de manera independiente como hacían los hombres. Las dibujantes de hoy ya no se ven obligadas a dejar su profesión cuando forman una familia, pueden seguir con su ocupación toda la vida. El terreno sigue siendo complicado y está lleno de obstáculos puesto que el cómic es un medio que continúa muy masculinizado, pero la situación ha cambiado favorablemente para las mujeres que pretenden dedicarse a él profesionalmente.

9. Como ya señalamos al principio de estas conclusiones, las autoras más jóvenes tienen a su disposición una herramienta muy útil con la que dar a conocer

sus historietas. Un elemento más a su favor que facilita su incorporación al mundo laboral de manera sencilla y sin ningún coste. Si antes no les quedaba otro remedio que ir de puerta en puerta con sus páginas bajo el brazo, ahora Internet les simplifica esta labor hasta el punto de que sus obras pueden conocerse en cualquier rincón del mundo con un sencillo "click". El universo de las publicaciones ha cambiado por completo y aunque una autora no consiga ver sus historietas impresas en papel o no cuente con una editorial a sus espaldas que mueva sus tebeos, siempre le queda la ventajosa posibilidad de subirlas a Internet. Webs, redes sociales, páginas especializadas, revistas virtuales... la oferta es amplia y variada.

10. A pesar de todo lo expuesto, el cómic es un campo complicado para las dibujantes y aún quedan muchas barreras por salvar. La prueba está, y lo vemos tanto en las cuatro creadoras estudiadas como en muchas de las mencionadas en el Anexo II, en la cantidad de mujeres que a priori orientan sus pasos hacia la creación de tebeos para tener que abandonar sus sueños en un momento u otro de su carrera. Algunas, como Purita Campos o Ana Miralles, consiguen retomarlo pero a otras muchas les resulta imposible. Demasiadas acaban decantándose por la pintura, la ilustración o la publicidad, no porque les guste más que el cómic sino porque es el único modo que encuentran para poder ganarse la vida. Al final, solo unas cuantas privilegiadas pueden dedicarse de forma exclusiva a la historieta.

8. BIBLIOGRAFÍA, CÓMICGRAFÍA Y WEBGRAFÍA

8.1. BIBLIOGRAFÍA GENERAL

A.

- ACEVEDO, Juan: *Para hacer historietas*. Editorial Popular, Madrid 1981.
- AGUILAR PERERA, María Antonia; FARRAY CUEVAS, Josefa Isabel y BRITO SANTANA, Julio: *Cultura y educación en la sociedad de la información*. Ed. Netbiblo, A Coruña, 2002.
- AGUIRRE, Max; BERONE, Lucas, FERNÁNDEZ, Laura; GAGO, Santiago; REGGIANI, Federico; TURNES, Pablo; VON SPRECHER, Roberto: *Teorías sobre la historieta*. Universidad Nacional de Córdoba, Argentina, 2011.
- ALARY, Viviane: *Historietas, cómics y tebeos españoles*. Presses Universitaires du Mirail, Toulouse, 2002.
- ALTARRIBA, Antonio: *La España del tebeo: la historieta española de 1940 a 2000*. Espasa, Madrid, 2001.
- ARIZMENDI, Milagros: *El cómic*. Planeta, Barcelona, 1975.

B.

- BALLESTEROS, Antonio y DUÉE, Claude: *Cuatro lecciones sobre el cómic*. Ediciones de la universidad de Castilla-La Mancha, Cuenca, 2000.
- BARBIERI, Daniele: *Los lenguajes del Cómic*. Ed. Paidós, Barcelona, 1993.
- BAUR, Elizabeth K.: *La historieta: una experiencia didáctica*. Nueva Imagen, 1978.
- BLASCO, José María y Jesús: *Cómo dibujar historietas*. Instituto Parramón ediciones, Barcelona, 1966.
- BRUNORI, Vittorio: *Sueños y mitos de la literatura de masas*. Massmedia, Gustavo Gili, Barcelona, 1980.

C.

- CÁCERES, Germán: *El dibujo de aventuras*. Editorial Almagesto, Buenos Aires, 1996.
- CAPDEVILA-ARGÜELLES, Nuria: *Artistas y precursoras. Un siglo de autoras Roësset*. Horas y horas la Editorial, Madrid, 2013.
- CEREZA, Juan Carlos: *101 cómics para recordar*. Colección extras El Boletín nº5. Barcelona, 1997.

- CIRICI, Alexandre: *La estética del franquismo*. Gustavo Gili, Barcelona, 1977.
- COMA, Javier: *Los cómics, un arte del siglo XX*. Punto Omega, Guadarrama, Madrid, 1977.
- COMA, Javier: *Y nos fuimos a hacer viñetas*. Penthlalon, Barcelona, 1980.
- COMA, Javier: *Historia de los cómics, Vol. 4*. Ed. Toutain, Barcelona, 1982.
- COMA, Javier: *Diccionario de los comics, la edad de oro*. Editorial Plaza & Janés, Barcelona, 1982.
- COMA, Javier: *El ocaso de los héroes en los cómics de autor*. Península, Barcelona, 1984.
- CONDE, Javier: *Del tebeo al cómic. Un mundo de aventuras*. Libsa, Madrid, 2001.
- CORDERO REIMAN, Karen y SÁENZ, Inda: *Crítica feminista en la teoría e historia del arte*. Universidad Iberoamericana, México D. F., 2007.
- CUADRADO, Jesús: *Diccionario de uso de la historieta española (1873-1996)*. Compañía Literaria, Madrid, 1997.
- CUADRADO, Jesús: *Atlas español de la cultura popular. De la historieta y su uso, 1873-2000. Vol. 1 (De la A a la I) y 2 (De la J a la Z)*. Ediciones Sins Entido y Fundación Germán Sánchez Ruipérez, Madrid, 2000.
- CH.
- CHECA GODOY, Antonio: *Historia de la Comunicación: de la crónica a la disciplina científica*. Netbiblo, S. L., La Coruña, 2008.
- CHION, Michel: *Cómo se escribe un guión*. Cátedra, Madrid, 1990.
- D.
- DE CUENCA, Luis Alberto: *Héroes de papel*. Anaya, Madrid, 1990.
- DE CUENCA, Luis Alberto: *Noveno Arte*. De Tebeos ediciones, Almería, 2010.
- DE LHOM, J.M. y NAVARRO, J.: *Catálogo del tebeo en España nº1 (1915-1965)*. Colectivo 9º arte, D.L., Valencia, 1980.
- DE LHOM, J.M. y NAVARRO, J.: *Catálogo del tebeo en España nº2 (1965-1980)*. Círculo del cómic, S.A. Barcelona, 1989.
- DE MATEO REMACHA, Antonio: *Chicos. Semanario Infantil, 1938-1956. El arte en viñetas* (Exposición Biblioteca Nacional). Ediciones Sins Entido, Madrid, 2002.
- DÍAZ, Elías: *Pensamiento español en la era de Franco*. Tecnos, Madrid, 1983.
- DUBY, Georges y PERROT, Michelle: *Historia de las Mujeres. Tomo V: El siglo XX*. Taurus, Madrid, 1993.

E.

ECO, Umberto: *Cómo se hace una tesis*. Gedisa. México, 1989.

ECO, Umberto: *Apocalípticos e integrados*. Fábula, Barcelona, 2009.

EISNER, Will: *El cómic y el arte secuencial*. Norma editorial, Barcelona, 1996.

EISNER, Will: *La narración gráfica*. Norma editorial, Barcelona, 1998.

EISNER, Will: *Shop talk. Conversaciones con Will Eisner*. Norma Editorial, Barcelona, 2005.

EISNER, Will y MILLER, Frank: *Eisner/Miller*. Norma Editorial, Barcelona, 2006.

ELIADE, Mircea: *Imágenes y símbolos*. Taurus. Madrid, 1974.

F.

FLÓREZ, Florentino: *A flor de pell. Les historietes d'Ana Miralles*. Ajuntament de Palma, Palma de Mallorca, 2007.

FONTES, Ignacio: *Análisis del mercado actual de tebeos en España*. Estudios de Información, 1971.

FREIXAS, Emilio: *La ilustración de historietas y cuentos*. Meseguer, Barcelona, 1945.

FRESNAULT-DERUELLE, Pierre: *Il linguaggio dei fumetti*. Prisma, Barcelona, 1977.

FRESNAULT-DERUELLE, Pierre: *I Fumetti, libro a strisce*. Ed. Sellerio, Palermo, 1990.

FRESNAULT-DERUELLE, Pierre: *La bande dessinée*. Armand Collins, París, 2009.

FUENTES, José Luis: *Breve panorama del tebeo en España*. Revista estudios de información nº19-20. Julio-septiembre, 1971.

G.

GARCÍA, Santiago: *La novela gráfica*. Astiberri ediciones, Bilbao, 2010.

GARCÍA, Sergio: *Anatomía de una historieta*. Sins Entido, Madrid, 2004.

GARCÍA GUAL, Carlos: *Mitos, viajes y héroes*. Taurus. Madrid, 1981.

GARCÍA JIMÉNEZ, Jesús: *Narrativa audiovisual*. Cátedra, Madrid, 1993.

GARCÍA PADRINO, Jaime: *Formas y colores: la ilustración infantil en España*, Ediciones de la universidad de Castilla la Mancha, colección Arcadia nº 9, Castilla-La Mancha, 2004.

- GASCA, Luis: *Los cómics en la pantalla*. XIII Festival Internacional de Cine, San Sebastián, 1965.
- GASCA, Luis: *Tebeo y cultura de masas*. Ed. Prensa española, Madrid, 1966.
- GASCA, Luis: *Los cómics en España*. Lumen, Barcelona, 1969.
- GASCA, L. y GUBERN, R.: *El discurso del Cómic*. Ediciones Cátedra, Barcelona, 1988.
- GAUMER, Patrick y MOLITERNI, Claude: *Diccionario del cómic*. Larousse Planeta, Barcelona, 1994.
- GIL GONZÁLEZ, Antonio J.: + *Narrativa(s): Intermediaciones novela, cine, cómic y videojuego en el ámbito hispánico*. Ediciones Universidad de Salamanca, Salamanca, 2012.
- GOMBRICH, Ernst. H.: *Arte e ilusión, principios psicológicos del arte*. Phaidon Press Limited, Barcelona, 2008.
- GOMBRICH, Ernst. H.: *Historia del arte*. Phaidon, Barcelona, 2008.
- GÓMEZ SALAMANCA, Daniel: *Tebeo, cómic y novela gráfica: La influencia de la novela gráfica en la industria del cómic en España*. Universitat Ramon Llull, Barcelona, 2013.
- GREIMAS, A. J.: *Semántica estructural. Investigación metodológica*. Editorial Gredos, Madrid, 1987.
- GROENSTEEN, T.: *Système de la bande dessinée*, Presses Universitaires de France (PUF), Mouthiers-sur-Boëme, 1999.
- GROENSTEEN, T.: *Un Objet culturel non indentifié*, Éditions de l'an 2, París, 2006.
- GUAL BORONAT, Óscar: *Viñetas de posguerra. Los cómics como fuente para el estudio de la historia*. Publicacions de la Universitat de Valencia, Valencia, 2013, (libro electrónico).
- GUBERN, Roman: *Literatura de la imagen*. Salvat, Barcelona, 1973.
- GUBERN, Roman: *El lenguaje de los cómics*. Ediciones Península, Barcelona, 1974.
- GUBERN, Roman: *Comunicación y cultura de masas*. Edicions 62, Barcelona, 1977.
- GUBERN, Roman: *La mirada opulenta. Exploración de la iconosfera contemporánea*. Gustavo Gili, Barcelona, 1987.
- GUBERN, Roman: *Mensajes icónicos en la cultura de masas*. Lumen, Barcelona, 1988.

GUBERN, Roman: *Espejo de fantasmas: De John Travolta a Indiana Jones*. Espasa-Calpe, Madrid, 1993.

GUBERN, Roman: *Las máscaras de la ficción*. Anagrama, Barcelona, 2002.

GUIRAL, Antonio (coord.): *Una historia de los cómics* (12 vols. algunos pendientes de publicación). Panini, Girona, 2007.

GUIRAL, Antonio: *100 años de Bruguera. De El Gato Negro a Ediciones B*. Ediciones B, Barcelona, 2007.

GUIRAL, Antonio: *Del tebeo al manga: una historia de los cómics*. Panini, Barcelona 2007-2012.

GRUPO μ : *Tratado del signo visual*. Ed. Cátedra, Madrid, 1993.

H.

HALL, James: *Diccionario de temas y símbolos artísticos*. Alianza Editorial, Madrid, 1978.

HELLER, Steven: *Arte del cómic: los cuadernos inéditos de los grandes artistas*. Lunwerg, D.L., Madrid, 2012.

HERDEG, Walter y PASCAL, David: *The Art of the Comic Strip*. Graphis Press, Zurich, 1972.

HORN, Maurice: *Women in the Comics*. Chelsea House Publications, Estados Unidos, 1977.

I.

IBARREN, José María: *El porqué de los dichos*. Aguilar, Madrid, 1956.

J.

JULIÁ, Santos: *Un siglo de España. Política y sociedad*. Marcial Pons Ediciones de Historia, Madrid, 1999.

JUNG, Carl: *Símbolos de transformación*. Paidós, Barcelona, 1982.

L.

LARA, Antonio: *El apasionante mundo del tebeo*. Ed. Cuadernos para el Diálogo, Madrid, 1968.

LARA, Antonio: *Introducción a un estudio estético de las narraciones gráficas*. Revista estudios de información nº 19-20. Julio-septiembre, 1971.

LARA, Antonio: *Tebeos: los primeros cien años* (catálogo de la exposición de la Biblioteca Nacional). Anaya, Madrid, 1996.

LINDO, Alfonso: *La aventura del cómic*. Doncel, Madrid, 1975.

LOUBERT, Deni: *How to Get Girls (into your Store)*. Friends of Lulu Retailers Handbook, San Diego, C.A., 1997.

LL.

LLOBERA, José: *Dibujo del "comic"*. Ediciones AFHA Internacional, Barcelona, 1973.

M.

MANGIERI, Rocco: *Elementos de semiótica visual*, Ed. ULA, Mérida, 2000.

MANOTTA, Óscar: *La historieta en el mundo moderno*. Paidós, Buenos Aires, 1970.

MARTÍN, Antonio: *Apuntes para una Historia de los Tebeos*. Glénat, Barcelona, 2000.

MARTÍN, Antonio: *Historia del cómic español: 1875-1939*, Gustavo Gili, Barcelona, 1978.

MARTÍN, Antonio: *Los inventores del cómic español 1873/1900*. Planeta De Agostini, Barcelona, 2000.

MASSIN: *La lettre et l'image. La figuration dans l'alphabet latin du huitième siècle à nous jours*. Gallimard, Paris, 1973.

MASSOTTA, Oscar: *La historieta en el mundo moderno*, Ed. Paidós, Buenos Aires, 1982.

McCLOUD, Scott: *Cómo se hace un cómic. El arte invisible*. Ediciones B, Barcelona, 1995.

McCLOUD, Scott: *Entender el cómic*. Astiberri Ediciones, Bilbao, 2005.

McCLOUD, Scott: *Hacer cómics*. Astiberri Ediciones Bilbao, 2007.

McKEE, Robert: *El guión*. Alba Editorial, Barcelona, 2007.

MEDIA, Guillem: *Chicas de cómic*. Glénat, Barcelona, 2010.

MEJÍA GARCÍA, Perucho: *Semiótica del Cómic*. Ediciones Instituto Departamental de Bellas Artes. Entidad Universitaria, Santiago de Calí, 2002.

MERINO, Ana: *El cómic hispano*. Cátedra, Madrid, 2008.

METZ, Christian.: *Essais sur la signification au cinéma*. Klincksieck, París, 1972.

MIEKE, Bal: *Teoría de la narrativa (una introducción a la narratología)*. Cátedra, Madrid, 1990.

MOIX, Terenci: *Historia social del cómic*. Ediciones B, Barcelona, 2007, (libro electrónico).

MOLINERO, Carme: *La captación de las masas. Política social y propaganda en el régimen franquista*. Cátedra, Madrid, 2005.

MORALES Y MARÍN, José Luis: *Diccionario de iconografía y simbología*. Taurus, Madrid, 1984.

MURO MUNILLA, Miguel Ángel. *Análisis e interpretación del Comic: ensayo de metodología semiótica*. Universidad de La Rioja. Servicio de Publicaciones. Logroño, 2004.

O.

ORTEGA ANGUIANO, José Antonio: *Los tebeos en España: de la posguerra a la transición, 1940-1977*. Concejalía de Cultura D. L., Córdoba, 1986. (Folleto editado como complemento a una exposición durante las III Jornadas de Cómic de Córdoba).

P.

PEIRCE, Ch. S.: *La ciencia de los signos*. Ed. Nueva Visión, Buenos Aires, 1974.

PEPPINO BARALE, Ana María: *Narrativa gráfica. Los entresijos de la historieta*. Universidad Autónoma Metropolitana, México, 2012.

PÉREZ RIOJA, J. A.: *Diccionario de símbolos y mitos*. Tecnos, Madrid, 1962.

PEETERS, Benoît: *Lire la bande dessinée*. Flammation, París, 2010.

PONS, Álvaro: *Anuario de la historieta 2005, 2006 y 2007*. AACE, Madrid, 2006, 2007 y 2008.

PONS, Álvaro, PORCEL, Pedro y SORNÍ, Vicente: *Viñetas a la luna de Valencia. La historia del tebeo Valenciano 1965-2006*. Edicions de Ponent, Valencia, 2007.

PORCEL, Pedro: *Clásicos en Jauja. La historia del tebeo valenciano 1930-1965*. Edicions de Ponent, Alicante, 2003.

PORTOLÉS, J.: *Marcadores del discurso*. Ed. Ariel, Barcelona, 1998.

PROPP, Vladimir: *Morfología del cuento*. Ed. Fundamentos (14ª edición), Madrid, 2006.

PROPP, Vladimir: *El epos ruso*. Fundamentos, Madrid, 1983.

PROPP, Vladimir: *Las raíces históricas del cuento*. Fundamentos, Madrid, 1974.

R.

RAMÍREZ, Juan Antonio: *El "cómic" femenino en España*. Edicusa, Editorial Cuadernos para el Diálogo, S.A., Madrid, 1975.

RAMÍREZ, Juan Antonio: *Historia y estética de la historieta española*. Boceto de la tesis. Tesis UCM 1975.

RAMÍREZ, Juan Antonio: *Medios de masas e Historia del Arte*. Ediciones Cátedra, Madrid, 1976.

RANK, Otho: *El mito del nacimiento del héroe*. Paidós, Barcelona, 1991.

REGUEIRA, Tino: *Guía visual de la editorial Bruguera (1940-1988)*. Ediciones Glénat, Barcelona, 2005.

REMESAR, Antoni: *Cómic y educación. Análisis crítico del cómic*. Institut de Ciències de l'Educació. Universitat Politècnica de Barcelona, Barcelona, 1983.

REIS, Carlos y M. LOPES, Ana Cristina: *Diccionario de narratología*. Almar, Salamanca, 2002.

ROBBINS, Trina: *A Century of women cartoonist*. Kitchen Sink Press, Northampton, M.A., 1993.

ROBBINS, Trina: *The Great women superheroes*. Kitchen Sink Press, Northampton, M.A., 1996.

ROBBINS, Trina: *From Girls to Grrrlz*. Chronicle Books, San Francisco, 1999.

ROBBINS, Trina: *The Great Women Cartoonist*. Watson-Guipill Publications, New York, N.Y., 2001.

RODRÍGUEZ ARBESÚ, Faustino: *La Historieta Asturiana*. El Wendigo y Producciones Fordianas, S.L., Gijón, 2001.

RODRÍGUEZ ARBESÚ, Faustino: *La Historieta Asturiana II*. El Wendigo y Producciones Fordianas, S.L., Gijón, 2014.

RODRÍGUEZ DIÉGUEZ, J.L.: *El cómic y su utilización didáctica. Los tebeos en la enseñanza*. Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1986

ROMITA, John: *El arte de John Romita*. Planeta-DeAgostini, Barcelona, 1999.

S.

SABIN, Roger: *Adult comics: An introduction*, Routledge, Londres, 1993.

SAMPER, Alfons y ESPALLARDO, Javier: *Alejandro, Pili, Adriano y Jesús Blasco*. El Boletín, Barcelona, 1994.

SANTOS, Alberto: *El tebeo femenino*. Imágica Ediciones S.L., Madrid, 2011.

STEINBERG, Oscar: *Historieta e ideología en Argentina*. Ed. Paidós, Buenos Aires, 1969.

STERNBERG, Martin: *American Sign Language Dictionary*, Harper and Row Publishers, Nueva York, 1981.

T.

TÖPFFER, Rodolphe: *Essai de Physiognomonie*, Ginebra, 1845; Editions de l'Eclat, París 2004.

TÖPFFER, Rodolphe: *De l'art et du daguerreotype*. Ides et calendars, París, 2000.

TRAIL, Ariadna: *Women and the comic plot in Menander*. Cambridge University Press, New York, 2008.

V.

VALLÉS CALATRAVA, José R.: *Teoría de la narrativa: una perspectiva sistemática*. Ed. Iberoamericana-Vervuert, Colección Nuevos Hispanismos, Madrid, 2008.

VARILLAS, Rubén: *La arquitectura de las viñetas*. Viaje a Bizancio, Sevilla, 2009.

VÁZQUEZ G., Modesto: *La Historietica. Todo lo relativo al lenguaje lexipictográfico*. Promotora K, S.A., México D.F., 1981.

VÁZQUEZ, Laura: *El oficio de las viñetas. La industria de la historieta argentina*. Paidós, Buenos Aires, 2010.

VÁZQUEZ, Laura: *Fuera de cuadro. Ideas sobre historieta*. Agua Negra ediciones, Buenos Aires, 2012.

VÁZQUEZ, María Jesús: *La prensa infantil en España*. Doncel, Madrid, 1963.

VÁZQUEZ DE PARGA, Salvador: *Los cómics del franquismo*. Editorial Planeta, Barcelona, 1980.

VÁZQUEZ DE PARGA, Salvador: *Héroes de la Aventura*. Planeta, Barcelona, 1983.

VIDAL, Jaume, GUIRAL, Antoni, DE ESPAÑA, Ramón y Fidalgo, Sergio: *De Yellow Kid a Superman: una visión social del cómic*. Editorial Milenio, Lérida, 1999.

VILCHES FUENTES, Gerardo: *Breve historia del cómic*. Nowtilus, Madrid, 2014.

V.V.A.A.: *Historia de los cómics. 4 vols.* Toutain Editor Barcelona, 1992.

V.V.A.A.: *El món del còmic: ideologia, estètica i llenguatge*. Institut d'Estudis Balearics, Palma de Mallorca, 2002.

V.V.A.A.: *La cultura de la imagen*. Fragua, Madrid, 2006.

V.V.A.A.: *Pioneros del cómic: Monsieur Cryptogame y otras historias*. El Nadir, Valencia, 2014.

W.

WITHROW, Steven y DANNER, Alexander: *Diseño de personajes para novela gráfica*. Barcelona, editorial Gustavo Gili, S.L., 2009.

Y.

YUS RAMOS, Francisco: *La interpretación y la imagen de masas*. Instituto de cultura Juan-Gil-Albert, Valencia, 1997.

8.2. CÓMICGRAFÍA

BERARDI, Giancarlo: *Julia*. Aleta Ediciones, Valencia, 2001.

BLASCO, Pilar: *Mis Cichas* nº 1 - 407. Ediciones Chicos, San Sebastián/Madrid, 1941-1950.

BLASCO, Pilar: *Cuadernos Selectos* nº 3, 10, 44, 64. Editorial Cisne, Barcelona, 1941.

BLASCO, Pilar: *Películas famosas* nº 26. Editorial Cisne, Barcelona, 1942.

BLASCO, Pilar: *La princesa de las manos de oro*. Ediciones Augusta, Madrid, 1945.

BLASCO, Pilar: *Florita*. Ediciones Clíper/Hispano Americana de Ediciones, S. A., Barcelona, 1953.

BLASCO, Pilar: *Marisol* nº 1, 2, 3, 4. Ibero mundial de ediciones, Barcelona, 1963.

BLASCO, Pilar: *Aquí Marilyn* nº 26. Ibero mundial de ediciones, Barcelona, 1963

CAMPOS, Purita y DOUGLAS, Philip: *Esther y su mundo*. Editorial Bruguera, Barcelona, 1977-1988.

CAMPOS, Purita y ORTEGA, Francisco: *Gina*. Ediciones Glénat, Barcelona, 2005.

CAMPOS, Purita y DOUGLAS, Philip: *Esther y su mundo de Purita Campos*. Ediciones Glénat, Barcelona, 2006.

CAMPOS, Purita y DOUGLAS: *Esther y su mundo* nº 0-17. Ediciones Glénat, Barcelona, 2007.

CAMPOS, Purita y BRANDT, Andries: *Jana*. Ediciones Glénat, Barcelona, 2008.

CAMPOS, Purita: *Heidi*. Ediciones Glénat, Barcelona, 2009.

- CAMPOS, Purita y DOUGLAS, Philip: *Esther y su mundo* nº 1-87. Salvat, Barcelona, 2010.
- CAMPOS, Purita y PORTELA, Carlos: *Las nuevas aventuras de Esther*. Ediciones Glénat, Barcelona, 2010.
- CAMPOS, Purita y DOUGLAS, Philip: *Esther y su mundo. Segunda parte*. Ediciones Glénat, Barcelona, 2011.
- CAPLIN, Eliot y DRAKE, Stan: *Julietta Jones*. Editorial Dólar (Serie Magenta), Madrid, 1959.
- GAIMAN, Neil y MCMANUS, Shawn: *The Sandman* nº 37. Planeta DeAgostini (DC-Línea Vértigo), Barcelona, 1992.
- GARCÍA IRANZO, Juan: *El cachorro*. Editorial Bruguera, Barcelona, 1951.
- MANARA, Milo y FELLINI, Federico: *Viaje a Tulum*. Norma Editorial, Barcelona, 2000.
- McCAY, Winsor: *Little Nemo*. Ed. Aldo Garzanti/Linus, Roma, 1969.
- MIRALLES, Ana: *Rambla*. García y Beá Editores, S. A., Barcelona, 1982.
- MIRALLES, Ana: *Madrid*. Ayuntamiento de Madrid, Madrid, 1985.
- MIRALLES, Ana: *Cairo*. Norma Editorial, Barcelona, 1988.
- MIRALLES, Ana y SEGURA, Antonio: *Eva Medusa: 1. Tú, el veneno, 2. Tú, el deseo, 3. Tú, el amor*. Ediciones Glénat, Barcelona, 1993.
- MIRALLES, Ana y RUIZ, Emilio: *El brillo de una mirada*. Ediciones Glénat, Barcelona, 1994.
- MIRALLES, Ana y RUIZ, Emilio: *En busca del unicornio: 1. La herida y el bálsamo, 2. Los herreros blancos, 3. Finis Africae*. Ediciones Glénat, Barcelona, 2004.
- MIRALLES, Ana y RUIZ, Emilio: *De mano en mano*. Edicions de ponent, Alicante, 2009.
- MIRALLES, Ana y RUIZ, Emilio: *Waluk*, Astiberri ediciones, Bilbao, 2011.
- MIRALLES, Ana y RUIZ, Emilio: *Muraqqa': 1. Vestida del aire*. 12 Ibis, París, 2011.
- MIRALLES, Ana y DUFAUX, Jean: *Djinn: 1. La favorita, 2. Las 30 campanillas, 3. El tatuaje, 4. El tesoro, 5. África, 6. La perla negra, 7. Pipiktu, 8. Fiebres, 9. el rey gorila, 10. El pabellón de los placeres, 11. Una juventud eterna*. Norma Editorial, Barcelona, 2002-2013.
- MIRALLES, Ana y DUFAUX, Jean: *Desvelando a Djinn*. Norma Editorial, Barcelona, 2010.
- MOORE, Alan y GEBBIE, Melinda: *Lost girls*. Norma editorial, Barcelona, 2006.
- MOORE, Alan y GIBBONS, Dave: *Watchmen*. Editorial Zinco, Barcelona, 1987.

- MOORE, Alan y LLOYD, David: *V de Vendetta*. Editorial Vértigo, Barcelona, 1982.
- RÍOS, Emma: *A prueba de balas*. Autoedición Emma Ríos, La Coruña, 2001.
- RÍOS, Emma y GÓMEZ, Ricardo: *Amadís de Gaula*. Ediciones S.M., Madrid, 2009.
- RÍOS, Emma y DECONNICK, Kelly Sue: *Capitana Marvel*. Panini Cómic, Girona, 2012.
- RÍOS, Emma y MCKEEVER, Sean: *Marvel Divas*. Panini Cómic, Girona, 2010.
- RÍOS, Emma y WAID, Mark: *Extraño*. Panini Cómic, Girona, 2010.
- RÍOS, Emma y WAID, Mark: *Daredevil, corazones en la oscuridad*. Panini Cómic, Girona, 2012.
- RÍOS, Emma y DECONNICK, Kelly Sue: *El asombroso Spiderman. A lo grande*. Panini Cómic, Girona, 2011.
- RÍOS, Emma y SLOTT, Dan: *El asombroso Spiderman. Spider island*. Panini Cómic, Girona, 2011.
- RÍOS, Emma y PAK, Greg: *Doctor Extraño*. Panini Cómic, Girona, 2012.
- RÍOS, Emma y DECONNICK, Kelly Sue: *Bella Muerte*. Astiberri Ediciones, 2014.
- SCHULTZ, Diana: *Sexy Chix. Antología de mujeres historietistas*. Glénat, Barcelona, 2007.
- VALERO, Teresa y GUARNIDO, Juanjo: *Brujeando: 1. ¡Se acabó la magia!, 2. ¡Hágase la luz!, 3. ¡La vida es magia!*. Norma Editorial, Barcelona, 2014.
- VALERO, Teresa y MARTÍN, Montse: *Curiosity Shop: 1. 1914: El despertar, 2. 1915: La moratoria, 3. 1915: Por encima de la pelea*. Ediciones Glénat, Barcelona y Dibbuks, Madrid, 2014.

8.3. ARTÍCULOS DE PRENSA Y/O REVISTAS ESPECIALIZADAS

- ALTARRIBA, Antonio: "La historieta, un medio mutante". *Quimera: Revista de literatura* nº 293 (pág. 48-55), 2008.
- ALTARRIBA, Antonio: "Introducción sobre el origen, evolución, límites y otros debates teóricos en torno a la historieta". *Arbor: Ciencia, pensamiento y cultura*, 2Extra 2011 (pág. 9-14), 2011.
- ÁLVAREZ VILLAR, Alfonso: "Imágenes y estereotipos en los tebeos españoles". *Revista estudios de información* nº 19-20. Julio-septiembre, 1971.
- ARBESÚ, Faustino: "Un gigante de la imagen". *El Wendigo* nº 15, 1980.
- ARBESÚ, Faustino: "Cacoverboiconia y otros males", *El Wendigo* nº 18, 1981.

- ARBESÚ, Faustino: "Cómic arte-nuevo cómic: ¿Un cómic de vanguardia?". *El Wendigo* nº 22, 1982.
- ARBESÚ, Faustino: "Xaudaró: introducción en España del Globo". *El Wendigo* nº 43 (pág. 10), 1988.
- ARBESÚ, Faustino: "Un dibujante singular: José Rafael Méndez". *El Wendigo* nº 48 (pág. 11-13), 1985.
- ARBESÚ, Faustino y FLÓREZ, Florentino: "Guión o dibujo: una vieja polémica". *El Wendigo* nº 68 (pág. 18-19), 1985.
- ARBESÚ, Faustino: "Nueva mirada a la obra de Winsor McCay". *El Wendigo* nº 73, 1997.
- ARBESÚ, Faustino y FLÓREZ, Florentino: "Una obra maestra... pero menos". *El Wendigo* nº 82 (pág. 10-13), 1999/2000.
- ARBESÚ, Faustino: Prólogo catálogo *A flor de pell. Les historietes d'Ana Miralles*. Ajuntament de Palma, Palma de Mallorca, 2007.
- CANYSSÀ, Jordi: "La presencia de la mujer en las historietas de Bruguera. De pulgarcito a Can Can". *Historietas: Revista de estudios sobre la historieta* nº 2, 2012.
- CARREÑO, Myriam: "Chicas en la posguerra. Un análisis sobre el aprendizaje de género más allá de la escuela". Ediciones Universidad de Salamanca, 2003.
- CORTIJO, Adela: "Autoras contemporáneas en la historieta española. Revisión de la etiqueta "Cómic femenino"". *Revista Arbor, Ciencia, Pensamiento y Cultura*, Universitat de Valencia, 2011.
- CUESTA, Fernando: "El mundo de Julieta Jones". *El Wendigo*, 1976.
- CHULIÁ CARAMÉS, José Miguel: "Relaciones cómic/política. Modelos de mujer en una novela gráfica de anticipación (1959-1960)". Comunicación en: I Congreso virtual sobre Historia de las Mujeres, Jaén, 2009.
- DE LA IGLESIA, Juan Antonio: "Cómo se hacen los tebeos". Madrid, Ministerio de Información y turismo, 1972.
- DEL BARRIO, Federico; MONGES, Manuel y MORENO, Jesús: "Papel de mujeres" (catálogo de la exposición). Ministerio de asuntos sociales. Instituto de la Juventud, 1988.
- EL WENDIGO (Revista de investigación sobre el cómic): Faustino R. Arbesú y Ramón Fermín Pérez. GAIRNI, Gijón, 1974-2014.
- EL WENDIGO: "Mujeres. Gijón 2002", *El Wendigo* nº 91/92 (pág. 4-9), 2002.
- EL WENDIGO: "Salón 2002. Mujeres", *El Wendigo* nº 93/94 (pág. 4-9), 2002.

- FERNÁNDEZ, Fernando: "Gina, una obra maestra en su esencia gráfica". Prólogo de *Gina*. Glénat, Barcelona, 2005.
- FLORES, José María: "El paraíso soñado de Winsor McCay". *El Wendigo* nº 70, 1996.
- FLORES, José María: "Mujeres de papel y papeles de mujer", *El Wendigo* nº 91/92 (pág. 7-10), 2002.
- FLORES, José María: "Ana Miralles. Entrevista", *El Wendigo* nº 93/94 (pág. 16-19), 2002.
- FLORES, José María: "Purita Campos. La dibujante de moda", *El Wendigo* nº 97/98 (28-29), 2003.
- FLORES, José María: "Purita Campos. Entrevista", *El Wendigo* nº 97/98 (pág. 30-32), 2003.
- FLÓREZ, Florentino: "Secuencia, ¿planos secuencia?", *El Wendigo* nº 77 (pág. 4-12), 1998.
- FLÓREZ, Florentino: "Narración y narrativa I, II y III", *El Wendigo* nº 81 (pág. 22-29), 1999; nº 82 (pág. 4-9), 1999; nº 83 (pág. 4-9), 2000.
- FLÓREZ, Florentino: "Mujeres de tebeo" (catálogo exposición). Salón Internacional del Cómic del Principado de Asturias, 2002.
- FLÓREZ, Florentino: "El pequeño Nemo cumple cien años". *El Wendigo* nº 103/104, 2006.
- FLÓREZ, Florentino: "De mujeres y monstruos: El arte de Ana Miralles". *El Wendigo* nº 109 (pág. 16-20), 2007.
- MANGIERI, Rocco: "Entre cuadros: cronos y toposintaxis a través del cómic contemporáneo". Universidad de Andes, Venezuela, 2008.
- PÉREZ GARCÍA, Pepo: "El discurso interior en los cómics de Frank Miller". Ítaca, revista de Filología nº 3, universidad de Málaga, 2012.
- PÉREZ MEANA, Ramón: "La cómicnovela", *El Wendigo* nº 16, 1980.
- REMESAR, Antoni: "El cómic y las ciencias sociales", *Neuróptica* nº 1 (pág. 91-95), 1983.
- VÁZQUEZ DE PARGA, Salvador: "La dinastía de los Blasco". Jesús Blasco, un hombre mil imágenes. *Cuadernos de divulgación de la historieta* nº 3 (pág. 7-9). Norma Editorial, Barcelona, 1984.

8.4. WEBGRAFÍA

AAC (blog): Asociación Autoras de Cómic, [consulta 28 de noviembre de 2014]. Disponible en: <http://asociacionautoras.blogspot.com.es/>

AACE (web): Asociación de Autores de Cómic de España, [consulta 9 de abril de 2015]. Disponible en: <http://www.autoresdecomic.com/>

ABC: "Pura Campos: Antes, las mujeres no admitían leer cómics; hoy sus hijas no saben que existen", Érika montañés, 17 de agosto de 2005 [consulta 5 de marzo 2014]. Disponible en: http://www.abc.es/hemeroteca/historico-17-08-2005/abc/Cultura/pura-campos-antes-las-mujeres-no-admitian-leer-comics;-hoy-sus-hijas-no-saben-que-existen_61237997012.html

ABC: "Will Eisner: Si pienso en resucitar "The Spirit", me siento en un sofá hasta que se me pasa", Natividad Pulido, 26 de agosto de 1997, [consulta realizada el 5 de marzo de 2014]. Disponible en: <http://hemeroteca.abc.es/nav/Navigate.exe/hemeroteca/madrid/abc/1997/08/26/045.html>

ABC: Premios Príncipe de Asturias, Ceremonia de entrega de los Premios Príncipe de Asturias, [consulta realizada el 25 de octubre de 2014]. Disponible en: <http://www.abc.es/cultura/20141024/abci-alminuto-premios-principe-asturias-201410241722.html>

ACDB, Association des Critiques et Journalistes de Bande Dessinée, (2013), en Les bilans de l'ACDB, en "2013: L'année de la décélération, une année de bandes dessinées sur le territoire francophone européen" de Giles Ratier, [consulta realizada el 1 de septiembre de 2013]. Disponible en: <http://www.acbd.fr/2044/les-bilans-de-l-acbd/2013-lannee-de-la-deceleration/#8>

AESTHETIC, Ana (2011): "What's so wrong with women in comics?" en Geeks are sexy, [consulta realizada el 5 de marzo de 2012]. Disponible en: <http://www.geeksaresexy.net/2011/09/23/whats-so-wrong-with-women-in-comics/5>

AFNEWS.COM, Reinando Traini (blog): "Tanto per ricordare il Salone", Rinaldo Traini, 30 de julio de 2007, [consulta realizada el 26 de agosto de 2014]. Disponible en: <http://www.afnews.info/deposito/TrainiLucca/>

ANA GALVAÑ (web): Cómics. Drawings, [consulta realizada el 28 de noviembre de 2014]. Disponible en: <http://anagalvandrawings.tumblr.com/>

ANA ONCINA (blog): [consulta realizada el 28 de noviembre de 2014]. Disponible en: <http://anaoncinart.blogspot.com.es/>

ANTENA 3.COM: Gran Premio del Saló del Cómec de Barcelona 2013 al Mejor Autor Español del año. "Purita Campos, ganadora del Gran Premio del Salón del Cómec por 'Esther y su mundo', Madrid, 13 de abril de 2013, [consulta realizada el 22 de agosto de 2014]. Disponible en: http://www.antena3.com/noticias/cultura/purita-campos-ganadora-gran-premio-salon-comic-esther-mundo_2013041300149.html

ANTONIO ALTARRIBA (blog), (2014): [consulta realizada el 18 de octubre de 2014]. Disponible en: <http://www.antonioaltarriba.com/>

BANDA DESEÑADA (web): Emma Ríos, debuxante, [consulta realizada el 2 de febrero de 2015]. Disponible en: http://culturagalega.org/bd/autores_detalle.php?Cod_prsa=44&busca=Emma%20Rios

BELÉN ORTEGA (blog): [consulta realizada el 2 de diciembre de 2014]. Disponible en: <http://blog.belenortega.es/>

BIBLIOTECA VIRTUAL MIGUEL DE CERVANTES: Paisaje de la Literatura Infantil y Juvenil en España, Mercé Llimona de Alberto Urdiales, [consulta realizada el 2 de diciembre de 2014]. Disponible en: http://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/amigos-del-libro--9/html/025ce9b0-82b2-11df-acc7-002185ce6064_2.html

BLASCO, PILI (Pilar Blasco), en Tebeosfera (blog) (2008), Félix Cepriá y Manuel Barrero: en Tebeosfera/autores, [consulta realizada el 1 de octubre de 2014]. Disponible en: http://www.tebeosfera.com/autores/pili_b.html

CACHACA Y PILUCA: Susanna Martín, María Castrejón 2012, [consulta realizada el 30 de noviembre de 2014]. Disponible en: <http://blogdecachacaypiluca.blogspot.com.es/>

CAMPOS, PURITA, en Tebeosfera (blog) (2008), Félix Cepriá, Antonio Martín, Antonio Moreno y Alejandro Capelo y Dioniso Platel. En Tebeosfera/autores, [consulta realizada el 30 de octubre de 2014]. Disponible en: http://www.tebeosfera.com/autores/purita_campos.html

CARAMBA CÓMICS (web): [consulta realizada el 3 de diciembre de 2014]. Disponible en: <http://carambacomics.com/>

CARTOON ART MUSEUM (CART), [consulta realizada el 20 de agosto de 2014]. Disponible en: <http://cartoonart.org/>

CASAL SOLLERIC (blog): El blog de Casal Sollerich, [consulta realizada el 22 de agosto de 2014]. Disponible en: http://casalsollerich.palmademallorca.es/portal/PALMA/sollerich/sollerich_principal1.jsp?codResi=1

CENTRO NACIONAL DEL MUSEO ANIMADO Y LA IMAGEN DE ANGULEMA: "La cité internationale de la bande dessinée et de l'image" (blog) (2013), [consulta realizada el 20 de agosto de 2014]. Disponible en: <http://www.citebd.org/>

CEU TELEVISIÓN: "Nº36 Ana Galvañ. Dibujante de cómics e ilustradora", [consulta realizada el 28 de noviembre de 2014]. Disponible en: <http://www.ceumedia.es/tv/21169/n-36-ana-galva-dibujante-de-c-mics-e-ilustradora/>

CLARA SORIANO (web): [consulta realizada el 28 de noviembre de 2014]. Disponible en: <http://www.clarasoriano.com/>

COLECTIVO DE TEBEOS (blog) (2010): Diego Cara, [consulta realizada el 20 de octubre de 2014]. Disponible en: <http://colectivodetebeos.blogspot.com.es/>

COMICCA FEST (Festival de Cómic de Mujeres de Granada) (web), [consulta realizada el 28 de noviembre de 2014]. Disponible en: <http://www.comiccafest.com/>

CÓMICS, HISTORIETAS Y TEBEOS... (blog) (2010): "El color en el cómic", [consulta realizada el 20 de junio de 2014]. Disponible en: <http://comic-historietas.blogspot.com.es/>

CULTURAMAS: "Entreviñetas con Ana Miralles y Emilio Ruiz". Luis Daza y Sofía A., 19 de noviembre de 2011, [consulta realizada el 22 de septiembre de 2014]. Disponible en: <http://www.culturamas.es/blog/2011/11/19/entrevinetas-con-ana-miralles-y-emilio-ruiz/>

CHAPADJIEV, Sabrina: "Saving women from pop-culture stereotypes", en *Imagining ourselves: a global generation of women*, [consulta realizada el 15 de enero de 2012]. Disponible en: <http://imaginingourselves.imow.org/pb/Story.aspx?id=358&lang=1&g=0>

DAVIES STOFKA, Beth (2007): "Femipoptics", en *Broken frontier: exploring the women universe*, [consulta realizada el 16 de marzo de 2012]. Disponible en: <http://www.brokenfrontier.com/>

DE LIZ, Renae (2011): "Womanthology: massive all female comic anthology", en *Womanthology*, [consulta realizada el 15 de marzo de 2012]. Disponible en: <https://www.kickstarter.com/projects/renaedeliz/womanthology-massive-all-female-comic-anthology>

DESDE EL NIBELHEIM, Alberrich el Negro: "Breve historia del Salón de Lucca", 8 de noviembre de 2013, [consulta el 26 de agosto de 2014]. Disponible en: <http://desdeenibelheim2.blogspot.com.es/2013/11/breve-historia-del-salon-de-lucca-1.html>

DÍEZ BALDA, María Antonia: "La imagen de la mujer en el cómic: Cómic feminista, cómic futurista y de ciencia-ficción", [consulta realizada el 15 de octubre de 2014]. Disponible en: <http://gredos.usal.es/jspui/handle/10366/112914>

DOCTORES DEL TIEMPO (web): Entrevista a Emma Ríos, 9 de diciembre de 2014, [consulta realizada el 5 de febrero de 2015]. Disponible en: <http://www.doctoresdeltiempo.com/2014/12/entrevista-emma-rios.html>

DON: Revista: "Chicas Pintonas: Ana Galvañ. Especial cómic 2014", Adriana Herreros, septiembre de 2014, [consulta realizada el 28 de noviembre de 2014]. Disponible en: <http://www.revistadon.com/3756/ana-galvan-comic>

D'ORAZIO, Valerie (2009): "Friends of Lulu, Just another WordPress.com weblog", [consulta realizada el 15 de marzo de 2012]. Disponible en: <https://friendsoflulu.wordpress.com/about/>

EDICIONES EL JINETE AZUL (blog): Asun Balzola, [consulta realizada el 2 de diciembre de 2014]. Disponible en: <http://www.edicioneseljineteazul.com/web.php?seccion=colaboradores&idioma=es&id=109>

EDICIONS DE PONENT (blog): Animal Party de Miriam Muñoz, [consulta realizada el 2 de diciembre de 2014]. Disponible en: <https://elblogdeponent.wordpress.com/2012/12/10/animal-party-de-miriam-munoz/>

EISNER, WILL: Keynote address from the 2002 'Will Eisner Symposium', Will Eisner 2004, [consulta realizada el 5 de marzo de 2014]. Disponible en: http://www.english.ufl.edu/imagetext/archives/v1_1/eisner/

EL COMERCIO: "Un museo vivo para el cómic", M.F.A, 26 de mayo de 2015, [consulta realizada el 26 de mayo de 2015]. Disponible en: <http://www.elcomercio.es/culturas/201505/16/museo-vivo-para-comic-20150516010241-v.html>

EL ECONOMISTA.ES: "10 mujeres ilustradoras de cómic español", 16 de octubre de 2014, [consulta realizada el 28 de noviembre de 2010]. Disponible en: <http://listas.eleconomista.es/anime/4056-10-mujeres-ilustradoras-de-cmic-espaol>

EL FORO DE LA TIA (foro): "Series, secciones y dibujantes de TBO", [consulta realizada el 18 de enero de 2015]. Disponible en: <http://www.ojodepez-fanzine.net/latiacomforo/viewtopic.php?p=49579&sid=ef7ee888e6912d820530bf4ebbf21b9e>

ELI BASANTA (blog): [consulta realizada el 28 de noviembre de 2010]. Disponible en: <http://cargocollective.com/elibasanta>

EL MUNDO: "Purita Campos: Me veo como una 'currante', he dibujado 3000 páginas", Lucía González, actualizado el 29 de septiembre de 2003, [consulta realizada el 23 de septiembre de 2010]. Disponible en: <http://www.elmundo.es/elmundo/2010/09/19/comic/1284892277.html>

EL MUNDO: "El manga conquista a las mujeres", Manuela de la Corte, actualizado el 8 de noviembre de 2014, [consulta realizada el 9 de noviembre de 2014]. Disponible en: <http://www.elmundo.es/andalucia/2014/11/08/545e4a0b268e3eb2798b457f.html>

EL PAÍS: "Julio Iglesias y la Duquesa de Alba, entre los galardonados con la medalla de Bellas Artes", 26 de febrero de 2010, [consulta realizada el 2 de junio de 2014]. Disponible en: http://cultura.elpais.com/cultura/2010/02/26/actualidad/1267138809_850215.html

EL PAÍS: "Elena". Rosa Montero, 22 de abril de 2014, [consulta realizada el 1 de mayo de 2014]. Disponible en: http://elpais.com/elpais/2014/04/21/opinion/1398094334_820551.html

EL PAÍS: "Eisner ve un gran futuro en la novela gráfica", Juan Francés, 26 de agosto de 1997, [consulta realizada el 5 de marzo de 2014]. Disponible en: http://elpais.com/diario/1997/08/26/cultura/872546403_850215.html

EL PAÍS: "Polémica en torno a la fecha de nacimiento del cómic como género", Carlos Santamaría, 6 de agosto de 1989, [consulta realizada el 8 de enero de 2014]. Disponible en: http://elpais.com/diario/1989/08/06/cultura/618357607_850215.html

EL PAÍS: "Juanjo Guarnido y Juan Díaz Canales ganan el Premio Nacional de Cómic", Tereixa Constenla, 11 de noviembre de 2014, [consulta realizada el 11 de noviembre de 2014]. Disponible en: http://cultura.elpais.com/cultura/2014/11/11/actualidad/1415707924_211279.html

EL PAÍS: (S Moda) "Emma Ríos: Marvel paga bien, pero no es tu obra", Almudena Ávalos, 22 de diciembre de 2013, [consulta realizada el 22 de diciembre de 2013]. Disponible en: <http://smoda.elpais.com/articulos/emma-rios-marvel-paga-bien-pero-no-es-tu-obra/4255>

EL PAÍS: "El Salón del Cómic de Asturias pone fin a 42 años de viñetas", Javier Cuartas, 9 de septiembre de 2014, [consulta realizada el 9 de septiembre de 2014]. Disponible en: http://cultura.elpais.com/cultura/2014/09/09/actualidad/1410275818_423052.html

EL PAÍS: "Llegan a decirte que dibujas bien porque pareces un tío", Eneko Ruiz Jiménez, 25 de noviembre de 2014, [consulta realizada el 26 de noviembre de 2014]. Disponible en: http://ccaa.elpais.com/ccaa/2014/11/21/paisvasco/1416604616_894040.html

EL PAÍS: "Siete autores españoles nominados a los Premios Eisner, los Oscar del cómic", Eneko Ruiz Jiménez, 27 de abril de 2015, [consulta realizada el 27 de abril de 2015]. Disponible en: http://cultura.elpais.com/cultura/2015/04/23/actualidad/1429810154_071075.html

EL PERIÓDICO DE CATALUNYA: Exposición "Papel de mujeres", 22 de mayo de 1989, [consulta realizada el 1 de diciembre de 2014]. Disponible en: http://archivo.elperiodico.com/ed/19890522/pag_016.html

EL PERIÓDICO DE CATALUNYA: "Sin dinero para el museo del cómic", Anna Bella, El Periódico, 10 de abril de 2015, [consulta realizada el 10 de abril de 2015].. Disponible en: <http://www.elperiodico.com/es/noticias/ocio-y-cultura/museo-comic-4089843>

EL PORTALUCO (web) "Siempre he aspirado a hacer cómic independiente". Entrevista a Emma Ríos, Infame&Co, 3 de julio de 2014, [consulta realizada el 10 de febrero de 2015]. Disponible en: <http://www.elportaluco.com/comic/2432-comic-siempre-he-aspirado-a-hacer-comic-independiente-entrevista-a-emma-rios>

ENTRECOMICS (web): Bella muerte (Kelly Sue DeConnick, Emma Ríos y Jordie Bellaire), Gerardo Vilches, 10 de noviembre de 2014, [consulta realizada el 15 de febrero de 2015]. Disponible en: <http://www.entrecomics.com/?p=102458>

ESCUELA SUPERIOR DE DISEÑO DE LAS ISLAS BALEARES: Escola Superior de Disseny Illes Balears, [consulta realizada el 4 de noviembre de 2014]. Disponible en: <http://www.escoladisseny.com/inici/index.php>

ESTHER GILI (web): [consulta realizada el 2 de diciembre de 2014]. Disponible en: <http://www.esthergili.com/>

ESTUDIO KÔSEN: [consulta realizada el 2 de diciembre de 2014]. Disponible en: <http://www.stkosen.com/>

EUSKONEWS.COM: Asun Balzola, escritora y dibujante, falleció en Madrid el 22 de junio de 2006, [consulta realizada el 2 de diciembre de 2014]. Disponible en: <http://www.euskonews.com/0537zbk/efem53703es.html>

FEDERACIÓN DE GREMIOS DE EDITORES DE ESPAÑA (FGEE) (2013), en "Barómetro de Hábitos de Lectura y Compra de Libros de 2012", [consulta realizada el 16 de septiembre de 2014]. Disponible en: <http://www.federacioneditores.org/News/>

FEMART: Escuela de dibujo, Ester García Punzano, [consulta realizada el 2 de diciembre de 2014]. Disponible en: <http://www.escolafemart.com/>

FICOMIC: "El Salón del Manga de Barcelona alcanza los 130.000 participantes", en FICOMIC, noticias [consulta realizada el 4 de noviembre de 2014]. Disponible en: <http://ficomic.com/noticies.cfm>

FROG 2000 (2011): "Sexismo en los comics por Alan Moore", en Frog 200, [consulta realizada el 21 de octubre de 2014]. Disponible en: <http://frog2000.blogspot.com.es/2011/02/sexismo-en-los-comics-1-por-alan-moore.html>

FUNDACIÓN GSR (web): Diccionario de escritores e ilustradores de literatura infantil y juvenil, Gemma Sales Amill, [consulta realizada el 21 de octubre de 2014]. Disponible en: http://recursos.fgsr.es/autores/resultados/ver_ficha?id=1408

GABITOS: Foro Esther, [consulta realizada el 17 de septiembre de 2014]. Disponible en: <http://www.gabitos.com/Estherysumundo/>

GUIA DEL CÓMIC (web): Emma Ríos, [consulta realizada el 3 de febrero de 2015]. Disponible en: <http://www.guiadelcomic.es/r/emma-rios.htm>

GUIA DEL CÓMIC (web): Entrevista: Emma Ríos, Borja Crespo, [consulta realizada el 14 de febrero de 2015]. Disponible en: <http://guiadelcomic.es/entrevistas/crespo/emma-rios-bella-muerte.htm>

GROENSTEEN, THIERRI, Le site de Thierry Groensteen/ L'an 2 (blog): "La historieta, entre la producción artesanal y la difusión de masas", Groensteen, mayo de 1998, [consulta realizada el 15 de septiembre de 2014]. Disponible en: <http://www.editionsdelan2.com/groensteen/>

HEATH, RUSS: "El arte de Russ Heath", en el blog de Casal Solleric, Exposiciones, "Carne y acero, el arte de Russ Heath", [consulta realizada el 22 de agosto de 2014]. Disponible en: <http://www.solleric.org/?p=4268&lang=es>

IDOIA IRIGERTEGUI (blog): [consulta realizada el 2 de diciembre de 2014]. Disponible en: <http://www.idoiaribertegui.com/>

IMAGE COMICS: Kat Salazar, 8 de enero de 2015 [consulta realizada el 22 de abril de 2015]. Disponible en: <https://imagecomics.com/content/view/emma-rios-makes-rare-u.s.-appearance-for-image-expo-announces-island-8house>

IMAGE TEXT, INTERDISCIPLINARY COMIC STUDIES (2004): "Keynote address from the 2002 'Will Eisner Symposium'", [consulta realizada el 5 de marzo de 2014]. Disponible en: http://www.english.ufl.edu/imagetext/archives/v1_1/eisner/

IRENE ROGA (blog): [consulta realizada el 2 de noviembre de 2014]. Disponible en: <http://ireneroga.blogspot.com.es/>

JR MORA (WEB) (2008): "Una vida inventando. Entrevista a Enriqueta, viuda de Ramón Sabatés", [consulta realizada el 18 de enero de 2015]. Disponible en: <http://www.jrmora.com/blog/2008/06/27/una-vida-inventando-entrevista-a-enriqueta-viuda-de-ramon-sabates/>

JÚRALO POR MÍ (blog): Pretty deadly o bella muerte, un cómic novedad de Astiberri que saldrá publicado en noviembre, Dani S., 8 de octubre de 2014, [consulta realizada el 14 de febrero de 2015]. Disponible en: <http://www.juralopormi.es/2014/10/pretty-deadly-bella-muerte-comic-astiberri-emma-rios-kelly-sue-jordie-bellaire.html>

KZ REVISTA: "Entrevista a Ana Miralles", Ysora y Calistina, 27 de abril de 2012, [consulta realizada el 2 de septiembre de 2014]. Disponible en: <http://kzrevista.blogspot.com.es/2012/04/entrevista-ana-miralles.html>

LA BITÁCORA DE MANECO: "Los cómics de Federico Fellini", [consulta realizada el 16 de septiembre 2014]. Disponible en: <http://labitacorademaneco.blogspot.com.es/2013/10/los-comics-de-federico-fellini.html>

LA IMAGINOTECA (blog): "TBO 428 anuncia, Raf , Urda y M^aÁngeles", [consulta realizada el 18 de enero de 2015]. Disponible en: <http://maginoteca.blogspot.com.es/2013/11/tbo-428-anuncia-raf-urda-y-mangeles.html>

LAMBIEK: Comicopedia, [consulta realizada el 30 de noviembre de 2014]. Disponible en: <http://www.lambiek.net/>

LA NUEVA ESPAÑA: "Un asturiano, a por un "Oscar" del cómic", 27 de junio de 2013, [consulta realizada el 22 de agosto de 2014]. Disponible en: <http://www.lne.es/asturama/2013/06/26/asturiano-oscar-comic/1433368.html>

LA NUEVA ESPAÑA: "Un "museo vivo" del cómic en Gijón", J.L. Argüelles, 4 de junio de 2015, [consulta realizada el 4 de junio de 2015]. Disponible en: <http://www.lne.es/gijon/2015/06/04/museo-vivo-comic-gijon/1767331.html>

LAS COSAS DE MAMI (web): "Mari Pepa Mendoza", 21 de enero de 2013, [consulta realizada el 14 de febrero de 2015]. Disponible en: <http://lascosasdemami.com/blog/blog/2013/mari-pepa-mendoza/>

LAURA PACHECO (web): [consulta realizada el 3 de noviembre de 2014]. Disponible en: <http://letspacheco.com/>

LA VANGUARDIA: "Purita Campos, creadora de Esther: la exposición llega tarde porque soy mujer", 18 de mayo de 2014, [consulta realizada el 23 de agosto de 2014]. Disponible en: <http://www.lavanguardia.com/cultura/20140518/54407037069/purita-campos-creadora-de-esther-la-exposicion-llega-tarde-porque-soy-mujer.html>

LA VERDAD.ES: "Purita Campos: es bonito e increíble que después de veinte años se acuerden de mí". Pepa García, Murcia, 14 de marzo de 2007, [consulta realizada el 17 de septiembre de 2014]. Disponible en: http://www.laverdad.es/murcia/prensa/20070314/cultura_murcia/purita-campos-bonito-increible_20070314.html

LITERATURAS.COM (2007), Revista literaria independiente de los nuevos tiempos, en: "Del cómic a la novela gráfica", [consulta realizada el 17 de octubre de 2014]. Disponible en: <http://www.literaturas.com/v010/index0712revista.asp>

LITTLE NEMO'S KAT (2006): "Mujeres y cómics: mujeres en el papel", [consulta realizada el 12 de octubre de 2014]. Disponible en: <http://littlenemoskat.blogspot.com.es/2006/10/mujeres-y-cmics-mujeres-en-el-papel-i.html>

LOLA LORENTE (blog): [consulta realizada el 2 de noviembre de 2014]. Disponible en: <http://lolalorente.blogspot.com.es/>

MADRID ACTUAL: "Éxito de participación en Expomanga 2015", Madrid actual, 13 de mayo de 2015, [consulta realizada el 13 de mayo de 2015]. Disponible en: <http://www.madridactual.es/20150511682317/expomanga-2015-cierra-su-decimocuarta-edicion-con-46-213-visitantes>

MAMEN MOREU (blog): [consulta realizada el 2 de diciembre de 2014]. Disponible en: <http://www.mamenmoreu.blogspot.com.es/>

MARÍA VILAR (blog): [consulta realizada el 18 de enero de 2015]. Disponible en: <http://mariavilar.blogspot.com.es/>

MARIBEL CAROD (web y blog): [consulta realizada el 3 de diciembre de 2014]. Disponible en: <http://maribelcarod.com/>

MARIQUITA Y AMIGAS.COM (web y blog): La enciclopedia de las muñecas antiguas. "Historia de Mari Pepa Mendoza", [consulta realizada el 14 de febrero de 2015]. Disponible en: http://mariquitayamigas.com/index.php?option=com_content&view=article&id=68:historia-de-mari-pepa-mendoza-autora-paloma-fernandez&catid=38:maripepamendoza&Itemid=87

MEDALLA DEL MÉRITO A LAS BELLAS ARTES: Ministerio de Educación Cultura y Deportes, [consulta realizada el 12 de octubre de 2014]. Disponible en: <http://www.mecd.gob.es/servicios-al-ciudadano-mecd/catalogo/cultura/premios/otros-premios/medallas.html>

MIREIA PÉREZ (blog): [consulta realizada el 3 de diciembre de 2014]. Disponible en: <http://fluidomenarquico.blogspot.com.es/>

MIRIAM PERSAND (blog): Miriam Muñoz, [consulta realizada el 2 de diciembre de 2014]. Disponible en: <http://cargocollective.com/miriampersand>

MISS TECHIN (web): "39 semanas de Esther Gili, el blog de una madre novata e ilustradora", [consulta realizada el 2 de diciembre de 2014]. Disponible en: <http://www.misstechin.com/>

MULTIVERSITY COMICS (web): Emma Ríos, Entrevista 1 de marzo de 2012, [consulta realizada el 10 de febrero de 2015]. Disponible en: <http://multiversitycomics.com/interviews/multiversity-comics-presents-emma-rios/>

MUÑECAS RECORTABLES (blog): [consulta realizada el 14 de febrero de 2015]. Disponible en: <https://mariquitinas.wordpress.com/>

MUSEO DEL CÓMIC DE BRUSELAS: [consulta realizada el 6 de agosto de 2014]. Disponible en: <http://www.bruseles.net/museo-comic>

MUSEO HERGÉ: [consulta realizada el 8 de agosto de 2014]. Disponible en: <http://www.museeherge.com/>

MUSEO ITALIANO DEL CÓMIC (MUF): [consulta realizada el 20 de agosto de 2014]. Disponible en: <http://www.museoitalianodelfumetto.it/index.php?id=24>

NEUVIÉME ART 2.0 (2011): "L'enquête sur la lecture de bandes dessinées en France", [consulta realizada el 16 de septiembre de 2014]. Disponible en: <http://neuviemeart.citebd.org/spip.php?rubrique91>

NUEVA REVISTA DE POLÍTICA, CULTURA Y ARTE (Universidad Internacional de la Rioja): "Del cómic y otras ficciones". Alfredo Arias, diciembre 1999, número 066, [consulta realizada el 22 de abril de 2015]. Disponible en: <http://www.nuevarevista.net/articulos/del-comic-y-otras-ficciones>

ONCE: "Purita Campos, ilustradora". Esther Peñas, 2008, [consulta realizada el 22 de septiembre de 2014]. Disponible en: <http://www.once.es/new/sala-de-prensa/publicaciones-y-documentos/Perfiles/anteriores/2008/Perfiles-240/entrevista2>

OVERSEAR (2008): "Alan Moore's essay: sexism in comics", en It's a bird... it's a plane!?, [consulta realizada el 2 de septiembre de 2014]. Disponible en: <http://boredrigged.blogspot.com.es/2008/02/alan-moores-essay-sexism-in-comics.html>

P8LADAS (Web): Laura Santolaya, [consulta realizada el 3 de diciembre de 2014]. Disponible en: <http://www.p8ladas.com/#!vinetas/c1n7s>

PERRITO DE MIERDA (blog): Marta Alonso Berná, [consulta realizada el 28 de noviembre de 2014]. Disponible en: <http://perritodemierda.blogspot.com.es/>

PINCOMBE, Robert: "One thought on Deni Loubert" en The Joey Shusters awards, Canadian comics awards, news and links, [consulta realizada el 3 de julio de 2014]. Disponible en: <http://joeshusterawards.com/hof/deni-loubert-1954/>

PREMIO QUEVEDOS: Premio Iberoamericano de Humor Gráfico Quevedos (Universidad de Alcalá), [consulta realizada el 6 de diciembre de 2013]. Disponible en : <http://www.humorgrafico.org/premios-quevedos/inicio>

PREMIOS HAXTUR: El Wendigo, [consulta realizada el 4 de junio de 2014]. Disponible en: <http://www.elwendigo.net/haxtur/haxturframeset2.htm>

PREMIO NACIONAL DEL CÓMIC: Ministerio de Educación Cultura y Deporte, [consulta realizada el 11 de noviembre de 2014]. Disponible en: <http://www.mecd.gob.es/servicios-al-ciudadano-mecd/catalogo/cultura/premios/nacionales/comic/comic-presentacion.html>

PREMIO NACIONAL DE ILUSTRACIÓN: Ministerio de Educación Cultura y Deporte, [consulta realizada el 11 de noviembre de 2014]. Disponible en: <http://www.mecd.gob.es/servicios-al-ciudadano-mecd/catalogo/cultura/premios/nacionales/ilustracion/ilustracion-presentacion.html>

PREMIOS PRÍNCIPE DE ASTURIAS: Premio Príncipe de Asturias de Comunicación y Humanidades 2014, [consulta realizada el 23 de agosto de 2014]. Disponible en: <http://www.fpa.es/es/premios-principe-de-asturias/premiados/>

PROHIBIDO ESCUCHAR CANCIONES ÑOÑAS (blog): Por P8ladas, Laura Santolaya, [consulta realizada el 3 de diciembre de 2014]. Disponible en: <http://p8ladas.blogspot.com.es/>

REVISTA BABAR.COM: "Entrevista a Asun Balzola", Pablo Cruz, 1 de marzo de 1998, [consulta realizada el 1 de diciembre de 2014]. Disponible en: <http://revistababar.com/wp/entrevista-a-asun-balzola/>

ROBBINS, TRINA (2002): "She draws comics", en Secession, [consulta realizada el 20 de octubre de 2014]. disponible en: http://www.secession.at/art/2002_robbins_e.html

ROBBINS, TRINA: Página oficial, [consulta realizada el 20 de octubre de 2014]. Disponible en: http://www.trinarobbins.com/Trina_Robbins/Welcome.html

ROBBINS, TRINA (blog): [consulta realizada el 20 de octubre de 2014]. Disponible en: <http://trinarobbins.wordpress.com/>

ROSASPAGE (web): "El TBO de siempre", [consulta realizada el 18 de enero de 2015]. Disponible en: <http://www.rosaspage.com/art/etbo.html>

RTPA: "Museo del cómic en una cafetería, Faustino Arbesú hace realidad un proyecto con 34 páginas originales", Gijón, 6 de junio de 2015, [consulta realizada el 6 de junio de 2015]. Disponible en: http://www.rtpa.es/sociedad:Museo-del-comic-en-una-cafeteria_111433611813.html

RTVE.ES: "Emma Ríos, trabajaba como arquitecto y lo dejé todo para ser dibujante", Jesús Jiménez, 1 de diciembre de 2010, [consulta realizada el 2 de febrero de 2015]. Disponible en: <http://www.rtve.es/noticias/20101201/emma-rios-primera-dibujante-espanola-marvel/377741.shtml>

SALÓ DEL CÓMIC DE BARCELONA: 31 Saló Internacional del Cómic de Barcelona, premiados, [consulta realizada el 21 de septiembre de 2014]. Disponible en: <http://comic-31.ficomix.com/PREMIATS/default.cfm>

SALÓ DEL CÓMIC DE BARCELONA: 32 Saló Internacional del Cómic de Barcelona, premiados, [consulta realizada el 28 de noviembre de 2014]. Disponible en: <http://comic-32.ficomix.com/PREMIATS/default.cfm>

SALÓ DEL MANGA DE BARCELONA: XX Saló del Manga de Barcelona, [consulta realizada el 4 de noviembre de 2014]. Disponible en: <http://manga-xx.ficomix.com/informacio.cfm>

SALÓN INTERNACIONAL DEL CÓMIC DEL PRINCIPADO DE ASTURIAS: Wikipedia, [consulta realizada el 1 de junio de 2014]. Disponible en: http://es.wikipedia.org/wiki/Sal%C3%B3n_Internacional_del_C%C3%B3mic_del_Principado_de_Asturias

SCHOOL OF VISUAL ARTS: [consulta realizada el 10 de agosto de 2014]. Disponible en: <http://www.sva.edu/>

SEVENTEEN COMICS (blog): David Braña, "Exposición de originales en la Biblioteca Central de Vigo", [consulta realizada el 18 de enero de 2015]. Disponible en: <http://seventeencomics.blogspot.com.es/2009/05/exposicion-de-originales-en-la.html>

SEVENTEEN COMICS (blog): David Braña, "Entrevista a Violeta", [consulta realizada el 18 de enero de 2015]. Disponible en: <http://seventeencomics.blogspot.fr/2009/02/entrevista-violeta.html>

SIMONE, Gail (1999): "To be a female character in comics", en Women in refrigerator, [consulta realizada el 2 de julio de 2014]. Disponible en: <http://lby3.com/wir/>

SNEDON, Laura (2011): "Superheroes are our dreams of ourselves", en The independent, [consulta realizada el 2 de enero de 2013]. Disponible en: <http://www.independent.co.uk/arts-entertainment/books/features/superheroes-are-our-dreams-of-ourselves-6264757.html>

SONIA PULIDO (blog): El diario visual de Sonia Pulido, [consulta realizada el 3 de diciembre de 2014]. Disponible en: <http://soniapulido.blogspot.com.es/>

STAFF, C.A. (2011): "The problem of women in comics: Where they are (and aren't)", en comics alliance, [consulta realizada el 15 de octubre de 2014]. Disponible en: <http://comicsalliance.com/superhero-comics-women-sexism/>

STEINER FROM MARS (blog): [consulta realizada el 2 de octubre de 2014]. Disponible en: <http://steinerfrommars.blogspot.com.es/>

STOKES, Johanna (2005): "How to get girls into your comic shops", en Girl in the clubhouse, [consulta realizada el 15 de octubre de 2014]. Disponible en: <http://www.comicbookresources.com/?page=article&id=15056>

SUSANNA MARTÍN (blog): [consulta realizada el 30 de noviembre de 2014]. Disponible en: <http://susannamartin.blogspot.com.es/>

TBEO Y NO LO CREO, Florentino Flórez: "Exposiciones", [consulta realizada el 22 de agosto de 2014]. Disponible en: <http://www.tbeoynolocreo.blogspot.com.es/p/exposiciones-de-comic.html>

TEBEOSCOPIA. CABECERAS Y PERSONAJES DEL TEBEO CLÁSICO ESPAÑOL: "El tebeo de niñas", [consulta realizada el 15 de octubre de 2014]. Disponible en: <http://www.tebeoscopia.net/tebeos-femeninos/>

TEBEOSFERA (2001), Revista web sobre historieta creada por Manuel Barrero, [consulta realizada el 2 de noviembre de 2014]. Disponible en: <http://www.tebeosfera.com/portada.php>

TEBEOS Y TEBEOS (blog) (2013), Todas las series de humor de Bruguera y sus autores en otras editoriales: "Isabel Bas una muy buena dibujante de el TBO y Bruguera", [consulta realizada el 18 de enero de 2015]. Disponible en: <http://tebeosytebeos.blogspot.com.es/2013/11/isabel-bas-una-muy-buena-dibujante-de.html>

TRINI TINTURÉ (web): [consulta realizada el 28 de noviembre de 2014]. Disponible en: <http://www.trinitinture.com/>

UN OLLO DE VIDRIO (blog): O western sobrenatural de Emma Ríos, 18 de junio de 2014, [consulta realizada el 15 de febrero de 2015]. Disponible en: <http://unollodevidro.blogspot.com.es/2014/06/o-western-sobrenatural-de-emma-rios.html>

VÁZQUEZ, LAURA (2011): Blog de Laura Vázquez, [consulta realizada el 1 de septiembre de 2014]. Disponible en: <http://lauravazquezhutnik.blogspot.com.es>

VIÑETAS (blog): El blog de Joan Navarro, "Datos sobre las ventas del 2011: "Esther" sigue en primera posición en ventas acumuladas, 26 de marzo de 2012, [consulta realizada el 3 de septiembre de 2014]. Disponible en: <http://navarrobadaia.blogspot.com.es/2012/03/datos-sobre-las-ventas-del-2011-esther.html>

VIVIRNACORUÑA (web): "Emma Ríos: Siempre he querido hacer mis propias historias", Lucía Pita, 23 de abril de 2014, [consulta realizada el 2 de febrero de 2015]. Disponible en: <http://vivirnacoruna.es/novas/emma-rios-siempre-querido-hacer-mis-propias-historias/>

WOODWORK: [consulta realizada el 22 de agosto de 2014]. Disponible en: http://www.amazon.com/Woodwork-Wallace-1927-1981-English-Spanish/dp/1613772920/ref=pd_sim_b_3

ZONA NEGATIVA (web): "V de vigilantes: leyendo imágenes", en Zona negativa, [consulta realizada el 15 de enero de 2014]. Disponible en: <http://www.zonanegativa.com/>

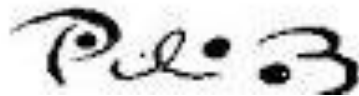
ZONA NEGATIVA (web): "Entrevista a Emma Ríos", David Fernández, 5 de marzo de 2009, en Zona negativa, [consulta realizada el 2 de febrero de 2014]. Disponible en: <http://www.zonanegativa.com/zona-negativa-entrevista-a-emma-rios/>

ZONA NEGATIVA (web): "Entrevista a Emma Ríos", David Fernández, 29 de octubre de 2009, en Zona negativa, [consulta realizada el 2 de febrero de 2014]. Disponible en: <http://www.zonanegativa.com/zona-negativa-entrevista-a-emma-rios-exposicion/>

ANEXO I

1. PILI BLASCO

Pili Blasco formó parte de una familia de artistas compuesta por cinco hermanos, de los cuales cuatro, Jesús, Alejandro, Adriano y ella misma, se dedicaron a los cómics como dibujantes, y a veces también guionistas de sus propias historias. El otro hermano, Augusto, se inició como el resto en el terreno de la historieta pero finalmente su carrera profesional sería otra. Pilar solía firmar como Pili B, aunque también lo hizo como Pili Blasco, Pilar Blasco y P. Blasco.



Pilar era la segunda en orden cronológico, nació en mil novecientos veintiuno y murió en el noventa y dos. Su hermano mayor, Jesús, autodidacta y gran aficionado al dibujo desde muy pequeño, comenzó la tradición de esta saga familiar dedicada al tebeo, medio del que todos ellos vivieron y al que dedicaron su esfuerzo. Él se encargaría también de alentar a Pilar a seguirle los pasos, convirtiéndose en su mentor. Pilar, aún consiguiendo un estilo personal que caracterizó toda su obra, se inspiró claramente en el trabajo de su hermano mayor Jesús. En sus dibujos podemos hallar muchas similitudes.

Cuando Pilar ya se había retirado de la profesión, los tres hermanos varones, capitaneados por esta 'gran figura' que fue Jesús Blasco, quien solía comentar que el dibujo era algo genético en la familia, formaron lo que ya se conoce como la Factoría Blasco. Habiendo comenzado en un momento profesional difícil, crearon una pequeña empresa familiar con la que se acercaron a un modelo de producción industrial en el que todos hacían de todo, completaban juntos el proceso de creación y se ayudaban en la mayoría de las tareas requeridas. Sin renunciar a su creatividad y sello personal, supieron adaptarse

tanto a las demandas del mercado como al gusto del público de distintas épocas, ya que, salvo Pilar, todos se mantuvieron activos hasta su muerte.

2. PURITA CAMPOS

Purificación Campos Sánchez, nació en Barcelona en 1937. Estudió dibujo durante siete años en la Llotja de Barcelona y comenzó a trabajar como figurinista en revistas de moda. Siempre se sintió atraída por las artes e hizo sus pinitos en el mundo de la interpretación. En un primer momento quiso ser actriz, aunque nunca descartó la idea de dibujar. Apoyada por su familia, que prefería que se dedicase al dibujo antes que verla convertida en actriz, comenzó en el mundo del tebeo a finales de los años cincuenta. Ha sido ilustradora, pintora, dibujante de cómics y diseñadora de moda. Su madre era modista y en una época, Purita diseñó los modelos que se confeccionaban y vendían en la boutique que regentaba. También dio clases de pintura durante más de veinte años, tiempo en el que tuvo que retirarse del terreno historietístico por falta de trabajo.



Casada con el también dibujante y guionista Paco Ortega, quien ha escrito muchos de los guiones que ella ha dibujado, ha firmado como Purita Campos, PC, Campos, P. Campos o Purita, dependiendo del momento.

3. ANA MIRALLES

Ana Miralles López nació en Madrid en 1959 pero se crió en Valencia, ciudad a la que tras pasar por diversas ciudades españolas, se trasladó su familia y en la que vivió desde 1973 y estudió la carrera de Bellas Artes. Su madre era ama de casa y su padre hacía montajes eléctricos, además de ser un gran aficionado al arte y la pintura. Ana comenzó a dibujar de pequeña, su padre

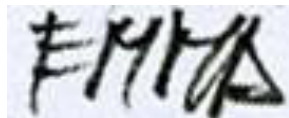
también lo hacía y él las animó a su hermana y a ella. Fascinada por los colores, la luz y sobre todo por contar historias, dibujaba siempre que podía, era su forma de expresión. Su padre también les inculcó el hábito de la lectura y desde niña leyó todo tipo de cómics, primero Ibáñez y luego Tintín, Astérix, El Príncipe Valiente, etc., que se convirtieron en su fuente de inspiración.

A handwritten signature in cursive script, reading 'Ana Miralles', in a light brown or grey ink.

Con su primer cómic ganó un concurso de radio que le abrió las puertas del Saló Internacional del Cómic de Barcelona y de allí surgieron sus primeras colaboraciones en la revista Rambla y Madriz, a principios de los años ochenta.

4. EMMA RÍOS

Emma Ríos Maneiro nació en Villagarcía de Arousa, Pontevedra, en 1976. Después de estudiar arquitectura en la universidad de La Coruña por exigencias familiares ya que no la dejaban estudiar Bellas Artes, y abrir su propio estudio de arquitectura con dos compañeros más, decidió dedicarse definitivamente al dibujo de cómics. Al principio, compaginaba el mundo de la arquitectura con el de la ilustración, dibujaba historietas como hobby, hasta abandonar ambos por completo para entrar de lleno en la industria del tebeo. Autodidacta en el terreno de la historieta, aprendió a leer con los cómics y comenzó a dibujar con solo catorce años. Su interés por la profesión comenzó cuando leyó el manga *Akira* de Katsuhiro Otomo. Emma quiere contar historias por eso, en algunas ocasiones, también escribe sus propios guiones.

A stylized, bold handwritten signature in black ink, reading 'EMMA'.

Desde pequeña le gustaban los cómics, los heredó de sus padres y comenzó a leerlos con mucho interés. No había ningún género que le atrajese más que otro aunque sobre todo le gustaban las aventuras de superhéroes, en concreto los de la Patrulla X del guionista Chris Claremont y los Nuevos Mutantes del dibujante Bill Sinkiewicz. Pero sería el manga el que la impulsaría a dibujar. Tras trabajar para diferentes fanzines y revistas publicando sus historietas, en las que también escribía los guiones, además de asistir a numerosos Salones del Cómic, comenzó a probar suerte en el mercado franco-belga y se dio cuenta de que el cómic podría convertirse en una profesión para ella.

ANEXO II

1. AIDA PIRIS

Aida Piris Casas nació el 28 de febrero de 1987 en Castellón de Ampurias, Gerona, y estudió animación, ilustración y cómic en Barcelona. Ha publicado sus trabajos en el fanzine *Licor del Mono* y también en su página de Facebook y en su web.



2. ALBA PORTA

Alba Teresa Porta García nació en Oviedo en 1988 pero se crió en Pontevedra. Estudió Ilustración y Diseño Gráfico en la Escuela de Arte Josep Serra i Abella en Barcelona. Escribe, pinta, dibuja e ilustra, de momento como *free lance*. Ha colaborado en antologías de cuentos y juegos de rol. Ha hecho cómics para su página web y para el fanzine *Sinónimos de Lucro*.





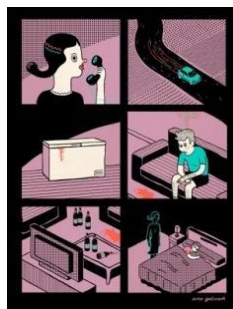
5. ANA BELÉN RIVERO (Y SU IDIOSINCRASIA)

Ana Belén Rivero nació en Granada en 1982, donde se licenció en Bellas Artes. También estudió un Máster en Diseño y Comunicación en la Escuela Superior de Diseño e Ingeniería de Barcelona (ELISAVA). Tiene su propia web en la que publica sus webcómic. Es guionista, ilustradora y dibujante y ella misma ha autoeditado su primer libro: *Somos pobres en euros pero ricos en pelos de coño*.



6. ANA GALVAÑ

Nacida en Murcia y afincada en Madrid, estudió Bellas Artes en Valencia y se especializó en el Media Design Institute de Southampton (Inglaterra). Comenzó a dibujar en el colegio, pero luego lo dejó durante años hasta que retomó los tebeos de adulta. Se dedica tanto al cómic como al diseño gráfico y la publicidad. Su primera historieta se publicó en 2008, en la revista *Barsowia*. Entre sus trabajos destacan los publicados en la revista *Dos veces breve* o los que realizó para *Mortland*, *Podría ser peor* y el tebeo colectivo *Todas putas*.



7. ANA JUAN

Nació en Valencia en 1961. Licenciada en Bellas Artes por la universidad Politécnica de Valencia en 1982, al año siguiente comenzó a colaborar en las revistas *La Luna de Madrid* y *Madriz*, donde publicó sus únicas historietas ya que después dirigiría sus pasos hacia la ilustración, la escultura y la pintura. Como ilustradora es una de las más destacadas de nuestro país. Ha realizado numerosas portadas para la prestigiosa *The New Yorker*, en la que sigue colaborando, y en 2010 recibió el Premio Nacional de Ilustración otorgado por el Ministerio de Cultura.



8. ANA ONCINA

Nació en 1989 en Elda, Alicante, y estudió Bellas Artes en la universidad Politécnica de Valencia, donde se especializó en animación, grabado e ilustración. En marzo de 2014 salió a la venta su primer cómic, *Croqueta y Empanadilla*, publicado por Ediciones Cúpula, basado en sus propias experiencias. Actualmente sigue trabajando en estos personajes y en la Navidad de 2014 publicó la segunda parte, *Una Navidad con Croqueta y Empanadilla*.



9. ANA PEZ

Nació en Madrid y se licenció en Historia en la universidad Complutense. Estudió ilustración en la Escuela de Arte 10. Es sobre todo ilustradora, también da clases de creación de videojuegos y dibujo. Ha publicado en Edelvives, El País, Nobrow... En cómic participó en *Todas Putas: Los cuentos gráficos*.



10. ANA RODRÍGUEZ PASTOR

Dibujante de cómics que publicó en la revista asturiana *El Gomeru*.

11. ANDRE!

Andrea Torrejón nació en Madrid en 1985 y estudió grabado y diseño gráfico en la Casa de la Moneda, así como ilustración y animación. Trabajó como *free lance* en diversos estudios de animación y compañías de videojuegos. Es diseñadora de personajes en Rovio, la empresa que hace los famosos Angry Birds. Ha ilustrado libros para niños y revistas, además de dibujar webcómic, como *In the middle of nowhere*, que publica en Facebook y Tumblr. En papel ha publicado una historia corta en el recopilatorio *Solo historias caníbales II*.



12. ANDREA DÍAZ MORENO

Publicó en las revistas *El Gomeru* y *Cómic'n asturianu*.

13. ANEKE

Ana Murillo Yagüe nació en 1984 y es licenciada en Comunicación Audiovisual y diplomada en Creación de Arte Gráfico y Visual en la escuela ESDIP. Comenzó trabajando como ilustradora y animadora para luego adentrarse en el mundo del cómic. Es la dibujante de la serie *Damsels* de la editorial norteamericana Dynamite, en la que trabaja con guiones de Leah Moore, hija de Alan Moore, y que será publicada en 2015 en España por la editorial Yermo. Otros trabajos suyos para esta editorial son *Battlestar Galactica*, *BSG 1880* y *Red Sonja: Legenderry*.



14. ÁNGELA CUÉLLAR

Ángela Cuéllar Creixenti estudió Bellas Artes en la universidad de Sevilla y publica sus webcómic en Facebook, en su blog y en diferentes páginas web. Se dedica a la ilustración, el diseño gráfico y el cómic. Ha publicado el libro de historietas *7 vidas* con la editorial Dibbuks.



15. ÁNGELES FELICES BENCINA

Nacida en Zaragoza, solía firmar como Ángeles o Ángeles Felices. Fue dibujante de cómics e ilustradora e hizo sobre todo historietas románticas. Publicó en el extranjero a través de la agencia *Creaciones Editoriales*, perteneciente a Bruguera y también en España en esta misma editorial. Aunque su primer cómic lo realizó para el mercado francés, trabajó sobre todo para editoriales británicas y formó parte de la revista *Tammy* en la que publicó varias historias independientes como *Dancer Entranced*, *Mask of Melissa* y *Guitar Girl*, que también aparecerían en revista holandesa *Tina*, de la que fue dibujante regular entre los años 1980 y 2000. En España sus trabajos se vieron en la revista *Jana*, en los primeros 80. También fue ilustradora de la edición española de las novelas de misterio de la serie juvenil *Las hermanas Danny* de Caroline Keene. Está casada con el pintor Hermógenes Pardos y ella también se ha dedicado a la pintura.



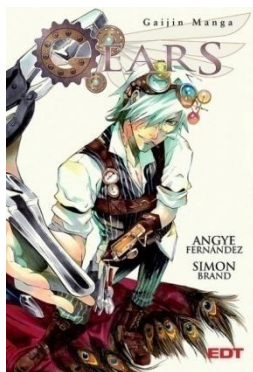
16. ANGELINA BALLARÁ

Dibujante de tebeos que trabajó entre los años cincuenta y setenta, sobre todo para Gráficas Ricart en las Colecciones *Gacela*, *Sentimental* y *Magnolia*, y para Toray en *Serenata*.



17. ANGYE FERNÁNDEZ

Ángela Fernández nació en Oviedo en 1988 y estudio en la Escuela de Arte de Oviedo. Se dedica al manga y publicó con la editorial KRK el primer cómic de este estilo en bable, *La maldición*. La segunda parte del mismo, *Catuxa la bruja* se editaría en castellano. También publica sus trabajos en Internet y ha ilustrado cuentos infantiles. En 2012 salió a la venta *Gears*.



18. ANITA

Ana María Rodríguez Ruiz es una dibujante y guionista especializada en historietas femeninas. Firmaba como Anita, Ana Rodríguez o Anita Rodríguez y trabajó en los años cincuenta y sesenta en las editoriales Toray (*Lindaflor*, *Graciela*, *Azucena*, *Rosas Blancas*), Ferma (*Tu romance*) y Bruguera (*Joyas Literarias Juveniles*). Estaba casada con el también dibujante Jorge Nabau.



19. ANTONIA CANO

Trabajó en Bruguera en los años sesenta. Dibujó para la colección *Sissi*.



20. ANTONIA SANTOLAYA

Licenciada en Bellas Artes en Madrid, a mediados de los 90 estudió fotograbado y serigrafía en Londres. En el año 2000 decidió dedicarse por completo al mundo de la ilustración, y desde entonces no ha parado: *Juegos de risa*, *El fantasma de la oscuridad*, *Historias de Berta* o *Luna de papel* figuran entre sus trabajos más destacados. A principios de 2015 se publicó *Winnipeg, el barco de Neruda*, cómic que cuenta con un guión escrito por Laura Martel.



21. ARACELI HORCAJO

Gemma Araceli Horcajo nació en 1985 y se licenció en Bellas Artes en Madrid. Se dedica sobre todo a la ilustración pero también ha colaborado en la novela gráfica colectiva *Todas Putas. Los cuentos gráficos*, editada por Dibbux y ha realizado una historieta de seis páginas que ha publicado en su blog titulada *Ancinoo y Falcrates*.



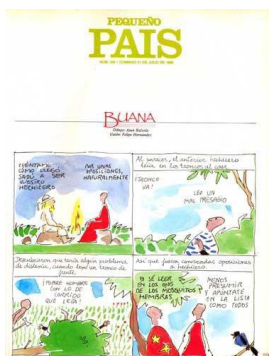
22. ARANTZA SESTAYO

Arantza Sestayo Jiménez nació en San Sebastián en 1964 y aprendió dibujo de forma autodidacta. Comenzó haciendo retrato y se dedica sobre todo a la ilustración, habiéndose especializado en la figura realista femenina. También ha trabajado en animación y ha realizado cómics humorísticos y eróticos para la revista que se publica en Bélgica y Holanda, *Rooie Oortjes*, además de algunas historietas infantiles para la revista sueca *Sago Prinsessan*. Ha publicado en Estados Unidos, Dinamarca, Suecia, Noruega y Bélgica.



23. ASUN BALZOLA

Asunción Balzola Elorza, nació en Bilbao en 1942 y falleció en Madrid en 2006. Comenzó en la empresa Imprenta Industrial. Escribía e ilustraba libros para niños y también fue traductora. Un accidente la dejó inválida y la obligó a dejar su profesión una larga temporada. Trabajó para el extranjero y desarrolló su actividad en prensa, publicidad y diseño gráfico. Fue presidenta de la Asociación de Ilustradores de Madrid y obtuvo varios premios internacionales. Su libro más famoso, *Cabeza de chorlito*, era autobiográfico y reflejaba sus memorias de la infancia. Hizo historietas para la revista *Madriz* y para la sección de el diario *El País*, *Pequeño País*.



24. ASUNCIÓN REGUANT



25. ATXE

Nació en Vitoria en 1983 y se licenció en Bellas Artes por la universidad de Barcelona, especializándose en el área de dibujo y animación 2D. Trabaja en el campo de la ilustración, la animación y la pintura mural como *free lance*. Ha colaborado también con el semanario de comunicación *La Directa*, publicado en Cataluña y con *El Huffington Post*, trabajo este último que abandonó por problemas de censura cuando le eliminaron una viñeta sobre el Rey.



26. AZAHARA BLUE

Azahara Quesada Téllez nació en Málaga en 1988 y estudió Bellas Artes allí, además de un módulo superior en animación tradicional en Dublín, ciudad en la que vive actualmente y trabaja testando videojuegos. Hace ilustraciones y está preparando un proyecto de webcómic. Sus historietas las publica en la plataforma Twist Comics y, junto a Susana Ramírez (véase [pág. 586](#)), ha creado la página web *Chorradas aparte*, en la que suben tiras cómicas.



27. BEATRIZ IGLESIAS

Nació en Granada en 1982 y trabaja sobre todo en ilustración, actualmente para Anaya y SM. Ha estudiado animación y diseño gráfico en ESDIP, Madrid y en la Escuela de Arte 10. Ha publicado historietas en los fanzines *Lunático* y *Tinta de Guatiné* y en 2008 ganó el premio especial Joven Autora en el concurso Crash Cómic de Vitoria. En abril de 2015 participó en el cómic colectivo, editado en formato digital y en papel, *Abastos*.



28. BELÉN ORTEGA

Licenciada en Bellas Artes por la universidad de Granada, estudió también en la Human Academy de Osaka. Nació en Granada en 1986 y comenzó su trayectoria con ilustraciones y mangas en publicaciones independientes como *Sugoi Magazine*, *Ohayo!* o *Generación sur*, además de en revistas especializadas en manga y anime. Ha realizado libros, carteles, juegos flash y juegos de rol. En 2008 obtuvo el premio de Ficomic al Mejor Manga Español. Hasta finales de 2010 formó parte del colectivo de autores Kamikaze Factory Studio, donde realizó todo tipo de trabajos: ilustraciones de discos, publicidad, carteles, libros, páginas web... En 2011 publicó *Himawari* con la editorial Glénat, serie ambientada en el Japón

medieval que había salido primero en la revista *Line Magazine* y que se distribuyó gratuitamente. Actualmente también da cursos de dibujo manga.



29. CARLA BERROCAL

Nació en Madrid en 1983 y estudió ilustración y diseño gráfico. Su primer trabajo fue publicado por la Editorial Recerca en 2004: *Hire, el terrible vampiro samurái* con guión de Daniel Hartwell. Tiene su propio estudio de diseño y desde 2005 da clases de cómic y novela gráfica en la Academia C10, compaginando su labor de ilustradora para agencias de publicidad y editoriales, con las historietas y la docencia. Entre sus colaboraciones destacan *Vacas Flacas*, *TBO4Japan*, las revistas *Quimera* y *Fierro*, *Todas putas* y *Putokrio*. En 2011 Edicions de Ponent publicó su obra *El Brujo*, de la que también escribió el guión.



30. CARMEN BARBARÁ

Carmen Barbará Geniés nació en Barcelona en 1933 y trabajó en las series *Cuentos de Hadas*, *Azucena*, *Claro de Luna* y en las revistas *Florita*, *Sissi*, *Blanca* y *Marilín*, publicando además de en España, en Francia, Inglaterra, Suecia, Italia y Escocia. Actualmente continúa haciendo encargos para estos dos últimos países. Sus personajes más conocidos fueron *Luisa* y, sobre todo *Mary Noticias*, una reportera de televisión que cambió el estilo de los tebeos para chicas de la época, pasando de los cuentos estrictamente románticos a la aventura. *Mary Noticias* fue todo un éxito de ventas, seguido tanto por mujeres como por hombres, y su serie se publicó desde 1962 a 1971, llegando a editarse 484 ejemplares sin contar con los extras.



31. CARMEN CARNERO

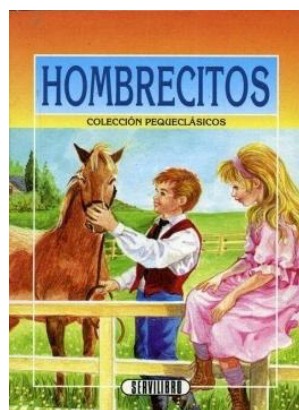
Carmen Núñez Carnero nació en Málaga y se licenció en Bellas Artes en la universidad de Granada, ha estudiado también grabado, dibujo, fotografía, restauración, cómic y tatuaje. Comenzó en el mundo del cómic como entintadora. Actualmente trabaja como dibujante para Marvel y también ha hecho algún trabajo

para DC, las dos grandes editoriales norteamericanas. Entre sus cómics publicados figuran *Spiderman*, *The Punisher* o *X-Factor*.



32. CARMEN GUERRA

Trabajó para Toray en los años cincuenta y sesenta haciendo historietas para sus colecciones: *Mis cuentos*, *Alicia*, *Cuentos de la abuelita*, *Graciela*, *Serenata* o *Azucena*, entre otros. Firmaba también C. Guerra. En 2009 dibujó una colección de Servilibro titulada *Pequeños clásicos*, entre ellos, *20.000 leguas de viaje submarino*, *Hombrecitos*, *La isla misteriosa*, *Las aventuras de Tom Sawyer*...



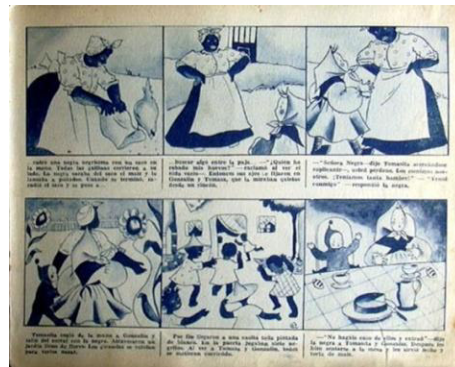
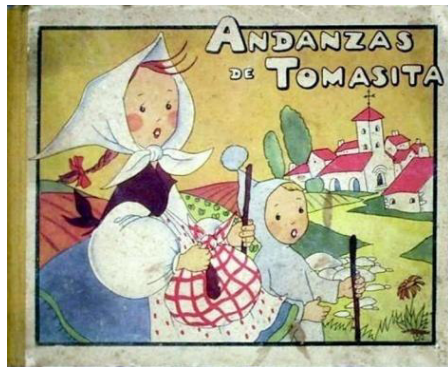
33. CARMEN LEVI

Nació en 1941 y a veces firmaba como Levi o C. Levi. Casada con el también dibujante de cómics José Antonio Huéscar, trabajó en las décadas de los cincuenta y sesenta para Toray en sus clásicas colecciones para chicas: *Cuentos de la abuelita*, *Lindaflor*, *Alicia*, *Graciela*, *Serenata*, *Babette*, *Salomé* y *Azucena*, como historietista y también portadista.



34. CARMEN PARRA

Colabora en el primer número de *Chicos* con *Las Andanzas de Tomasita*, que luego pasan a publicarse en *Mis Chicas* durante varios años. En el año 1943 se edita un libro encuadernado en cartón con una recopilación de las historietas primitivas del personaje. Son unos dibujos encantadores y con un toque muy naïf.



35. CARMÍÑA RODRÍGUEZ

Dibujante habitual de Toray en los años cincuenta y sesenta. Publicó en *Sissi*, *Celia*, *Azucena*...

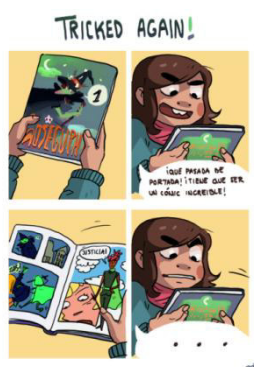


36. CAROLINA GONZÁLEZ

Colaboró en las revistas de historietas *El Gomeru* y en *Comic'n asturianu*.

37. CARO WARO

Carolina Ibáñez de Aldecoa Marín, que publica como Caro Waro, es licenciada en Bellas Artes, nació en Sevilla en el año noventa y trabaja como ilustradora, diseñadora de personajes, *concept artist* y animadora en juegos y videojuegos. También realiza webcómic, sobre todo tiras cómicas que publica en diferentes páginas web y en Facebook, entre ellos el más destacado es *Osito y yo*.



38. CINTA VILLALOBOS

Nació en Santander y es licenciada en Bellas Artes por la universidad de Salamanca. Ilustradora y dibujante de cómics, ha dibujado libros infantiles y de texto (Anaya, Santillana, SM) y también en prensa. Sus historietas pueden verse en su blog, Facebook y páginas web. Entre ellas *Y contra el viento*, fanzine de 20 páginas, *Hay viento todavía*, publicado por Ultrarradio, *Fantastic life* y *Con los ojos cerrados*, ambas también para Ultrarradio.



39. CLARA SORIANO

Nació en Cartagena. Durante varios años publicó tiras e historias cortas casi exclusivamente en Internet (*Caniculadas*, *El Estafador*), con algunas excepciones como las revistas *El Jueves* y *Mongolia*. En 2012 saca su primer cómic en solitario con la editorial Ultrarradio, *Podría ser peor*, una recopilación de historias cortas. Con la misma editorial publica *Alguien dijo...*, tiras cómicas inspiradas en anécdotas de amigos. Su obra *Colmado Sánchez*, le valió el Premio al autor Revelación en el Saló Internacional del Cómic de Barcelona 2014. Alterna su trabajo de ilustradora infantil y juvenil con colaboraciones en publicaciones como *Gutter* (de la que fue coeditora) o *El Estafador*. En noviembre de 2014 participó en la obra colectiva *Caniculadas*, editado por Astiberri.



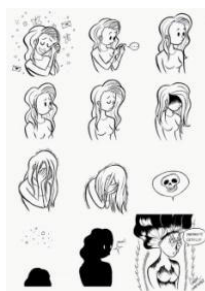
40. CLARA-TANIT

Clara Tanit Arqué nació en Gerona en 1981, estudió interiorismo e ilustración. Vivió en Bélgica y en Angulema, gracias a una beca en *La Maison des Auteurs*. Ella escribe los guiones de sus historias y empezó haciendo pequeñas autoediciones. Sus dos primeros trabajos fueron publicados por Astiberri: *Wassalon* en 2007, por la que estuvo nominada al Premio Autor Revelación del Saló Internacional del Cómic de Barcelona, y *¿Quién ama a las fresas?* en 2009. Colabora habitualmente en fanzines y revistas como *Lunettes* o *Colibrí*.



41. CORAL MARTÍNEZ

Nació en Vigo en 1985 y estudió Bellas Artes. Es sobre todo entintadora de cómics *free lance*, trabaja para Estados Unidos en las editoriales DC y Dynamite, aunque también pertenece a Ilustrísimas, un grupo de ilustradoras que hacen retratos sobre mujeres importantes en la historia. Ha hecho historietas y gags que publica en su blog y en Facebook.



42. CRISTINA BUENO

Nació en Barcelona en 1983 y estudió en la Escuela Joso. Se ha dedicado a la ilustración y actualmente su trabajo se centra sobre todo en cómic. Ha publicado *Ausencias* con Astiberri y en junio de 2015 sacó al mercado *Las abuelas dan el golpe* con Planeta Cómic.



43. CRISTINA DAURA

Cristina Daura Mediano es una dibujante e ilustradora que ha publicado en las revistas *Kovra* y *Colibrí*, así como en el libro colectivo de historietas publicado por Dibbuks, *Todas Putas. Los cuentos gráficos*. Publica también webcómic en la página Tik Tok cómics.



44. CRISTINA DE MANUEL

Nacida en Málaga en 1988, se licenció en Bellas Artes en su ciudad natal, especializándose en animación 2D y 3D. Ha ilustrado libros infantiles y ganado varios premios de cómic. Publica sus historietas en Facebook y en sus propias páginas web.



45. CRISTINA DURÁN

Cristina Durán nació en Valencia en 1970 y es licenciada por la facultad de Bellas Artes de Valencia. En la universidad, junto con su marido y también dibujante Miguel A. Giner (quien escribe todos los guiones de sus cómics) y otro colaboradores, creó el fanzine *No aparcar llamo GRUA*, del que se editaron cinco números. Trabajó en animación y tiene su propio estudio de ilustración, cómic y animación, LAGRUAestudio. Su primera novela gráfica, *Una posibilidad entre mil*, es una historia autobiográfica publicada por Ediciones Sins Entido en 2009. En 2012 publicaría su segunda parte, *La máquina de Efrén*. En 2011 realizó un encargo del Ministerio de Sanidad, Política Social e Igualdad sobre la violencia de género, *Pillada por ti*. También ha hecho historietas cortas para diversas publicaciones como *Usted está aquí*, *Arròs Negre* o *Cómic 21*.



46. CRISTINA GARCÍA

Cristina García López nació en Barcelona en el ochenta y siete. Estudió Artes Gráficas en la Escola Joso de Barcelona. Es ilustradora y también dibuja cómics que publica en su página web y en diversos fanzines, entre ellos *Parasomnia*, que salió en *El licor del mono*, *Aquel niño infame*, *El hombre de la puerta de atrás* o *En el fondo del vaso*, para la revista *Inari*.



47. CRISTINA VELA

Cristina Martos Vela nació en Jaén en 1983 y desde muy pronto perteneció a la asociación Viñeta 6, donde se promociona el cómic en Jaén. Es licenciada en Bellas Artes por la universidad de Sevilla y ha realizado varias exposiciones y ganado diversos concursos de cómic. En 2009 publicó *Medusas y ballenas*.



48. DIANA EGEA

Nació en Barcelona en 1982 y sobre todo se dedica a entintar cómics para la editorial estadounidense DC. Ha trabajado también como colorista, en películas de animación, en videojuegos y como *concept artist* en distintas empresas. En cómic ha realizado historietas para niños en la editorial Blue-ocean.



49. ELENA GUARDIA

Es natural de Barcelona y nació en 1973. En sus primeros tiempos dibujó historias románticas para la editorial Toray firmando como Guardia. Más adelante formaría el tándem *ELENApuntoG* junto a la guionista María Ángeles Cabré, con quien publicaría los libros de la serie *The Lola's World/ El mundo de Lola*. Fue el primer cómic lésbico de humor gráfico hecho en España que aparecería en julio del 2005 y en el que la protagonista es una joven lesbiana y feminista, crítica con su el entorno social.



50. ELENA SEMPERE

Nació en Alicante en 1985 y es tanto ilustradora *free lance* como dibujante de manga. Publicó sus primeras historietas como webcómic en su blog y página web y en abril de 2015 salió publicado por la editorial Nowevolution su primera novela gráfica auto conclusiva en formato manga, *Crossfire*. Ha dirigido y maquettato el fanzine digital *XpresaT*, en el que ha publicado historietas propias como *La playa de plata*. En Internet suele utilizar el pseudónimo Fidjie.



51. ELI BASANTA

Joven autora dedicada al mundo del manga, que ha hecho tanto ilustraciones como juegos, publicidad, retratos y cómics. Sus historietas han aparecido en la revista *Mangaka* y en el fanzine *Ohayo*.



52. E. MEDINA

Historietista e ilustradora que publicó varias historietas en el libro *Cambio polvo por brillo*.

53. ENKARU

Encar Robles nació en Orihuela (Alicante) en 1981. Cursó estudios de diseño gráfico publicitario pero su pasión siempre ha sido el cómic y la ilustración. Ha participado en el fanzine *SuperinGo!* con el manga *La Abadía de Oresys* y colaborado con ilustraciones en la revista online *Imaginarios*. Ha trabajado en campañas publicitarias, realizando dibujos para anuncios de televisión y diseñando carteles y folletos. En 2010 fue artista invitada con exposición propia en Expomanga de Madrid. Es la autora del cómic manga *Trisquel*.



54. ENRIQUETA BOMBÓN

Dibujante y guionista catalana que trabajó en los años cuarenta. Publicó *Las peripecias de Luisín y Chiquita*, algún número de los *Cuentos de Pilarín* y en *Historietas gráficas*.



55. ERICA FUSTERO

Nació en Zaragoza en 1984. Estudió gráfica publicitaria y Publicidad y Relaciones Públicas. Actualmente está estudiando ilustración en la universidad Politécnica de Valencia. Ha realizado cómics para fanzines, blogs y revistas (*Thermozero cómics*, *Tik Tok cómics*, *Girl glue zine*, *Caniculadas*, *Fanzine armadillo*) y dibuja el webcómic *Muertos de asco*, con guión de María Rubio. Posee su propio blog en el que publica cómics y otros trabajos personales.



56. ESTER GARCÍA PUNZANO

Nació en Barcelona en 1973 y es licenciada en Bellas Artes. En el año 2000 funda junto a Jaime Calderón la Escola de Il·lustració i Còmic Fem Art donde da clases de ilustración, retrato, técnicas artísticas y digitales. Compagina su trabajo de profesora con la ilustración y el cómic. Ha sido entintadora y colorista de la miniserie *Siddharta* para la editorial Recerca, además de Presidenta de la Asociación de Autores de Cómic de España en el año 2008.



57. ESTHER GILI

Esther Gili es una dibujante madrileña que tiene un blog en el que cuenta, a través de historietas, su experiencia como madre. Comenzó a dibujar cómics mientras estudiaba Ilustración en la Escuela de Arte 10 de Madrid y participó en el fanzine *Arruequen*. Ha ilustrado cuentos y libros de texto para editoriales como SM, Oxford University Press o Anaya, colaborado en la revista de cómics *Dos Veces Breve*, en los libros colectivos *Tapa Roja* y *Lanza en Astillero* de Ediciones Sins Entido. Está también muy relacionada con el mundo de la publicidad y el cine, en este último ha hecho *storyboards* y ha colaborado con Steven Soderberg como *set designer* en la película *Guerrilla*.



58. ESTRELLA

Trabajó en los años sesenta y setenta en Ediciones Ricart, dibujando para la colección *Serenata*, y para Dirca, *Golondrina* y *Gardenia Azul*.



59. EVA

Dibujante habitual de los tebeos sentimentales editados a principios de los años sesenta. Realizó portadas e historietas para la colección *Alicia* de la Editorial Toray.



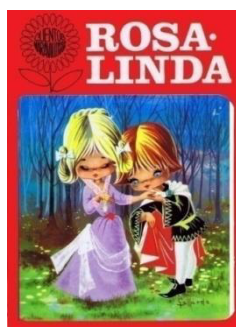
60. EVE MAE

Eva María Román nació en Jaén en 1992 y estudió ilustración y cómic en la Escuela Joso de Barcelona. Es ilustradora, diseñadora gráfica, colorista y dibujante de cómics y actualmente trabaja como colorista para Marvel Comics. También ha sido entintadora de la serie de minicómics *Tadeo Jones*. Como historietista, tiene pendiente la publicación de la novela gráfica *Hacker Épico*.



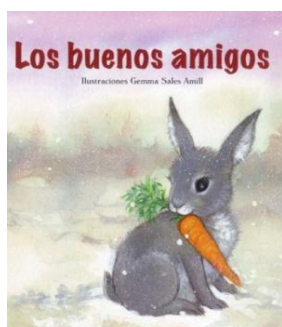
61. GALLARDA

Dibujante y portadista que trabajó en los años setenta para las colecciones *Cuentos maravillosos*, *Peques* y *Para la infancia* de Bruguera.



62. GEMMA SALES

Gemma Sales Amill nació en Barcelona en 1945. Cursó varios años de dibujo y modelado en la Escuela de Artes y Oficios de Llotja y dibujo natural en el Círculo Artístico de Sant Lluç. A los quince años vio publicado su primer trabajo en una historieta del oeste del dibujante Edmond, su maestro, para la Editorial Bruguera. Luego publicó sus propias historias en las colecciones *Celia* y *As de Corazones* de la misma editorial, más adelante se iría a Toray, la competencia, para la que hizo historietas en *Rosas Blancas*, *Serenata* y *Azucena*. Ha compaginado su faceta de dibujante de cómics con la publicidad y la ilustración.



63. GLORIA BOADA

Trabajó en Toray en los años sesenta en la colección *Babette*.



64. GINA VILA

Gina Vila y la guionista Aran ganaron un concurso de manga de Norma Editorial y gracias a él vieron publicado a finales de 2014 su primer cómic: *Yodoku*, una historia de suspense que muestra sus gustos y su estilo. Gina es una de las representantes de este género en nuestro país, aunque su próximo proyecto es más adulto y realista.



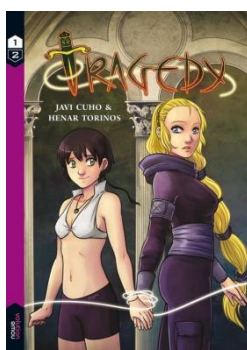
65. HELENA CASNIVER

Firmando unas veces como Helena y otras como H. Casniver, esta dibujante trabajó en la década de los sesenta para Ediciones Toray en publicaciones como la colección *Guendalina*, *Serenata* y *Las enfermeras*.



66. HENAR TORINOS

Nació en Valladolid y estudió ilustración y dibujo en la Escuela de Dibujo Profesional de Madrid. Especializada en manga, comenzó en el mundo del cómic en el fanzine *Mystic Legend*, proyecto realizado con compañeras de escuela e Internet. Ha publicado tanto en fanzines españoles como mejicanos y argentinos y su primera historieta, *Mala Estrella*, salió a la luz de la mano de Ediciones Babylon. *Tragedy* es su último trabajo de la mano de la editorial Nowevolution.



67. IDOIA IRIBERTEGUI

Dibujante de cómics e ilustradora, nació en Pamplona en 1973. Tras ganar varios premios de cartelismo, entró en contacto con el mundo de la ilustración y el diseño gráfico. Estudió Bellas Artes en Salamanca en las especialidades de diseño gráfico e ilustración. Entre sus personajes más conocidos está *Lolita Butterfly*, publicada por Glénat.



68. INMA LORENTE

Nació en Valencia en 1985 y estudió diseño gráfico e ilustración en Barcelona. Compagina su trabajo en publicidad con proyectos personales de ilustración y cómics. Ha autoeditado dos fanzines, *Le Maroc* y *Tornillos* y ha colaborado en otros como *Carboncillo*, *Boktor*, *Clift*, *Arròs Negure*, *Fresquito*, *Nobrow*, *The Loop magazine*... También en proyectos colectivos como *El vendedor de sandías*, *Tatto the girl* o *La vuelta al mes de 30 ilustradores*. Sus historietas aparecen en la página web Tik Tok cómics.



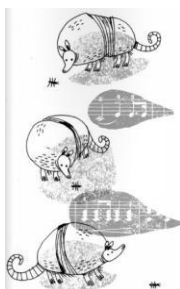
69. INMA R.

Inma Ruiz es ilustradora *free lance* y dibujante de cómics manga. Nació en Melilla en 1984 y a veces firma como Inmapollito. Publica historietas en su página web, ha hecho historias cortas como *Doble juego* o *Historia de un fantasma*, y Medea Ediciones editó su primer manga largo, *3x1*. En Norma Editorial ha sacado *O.U.T.* (Once upon a time), tras ganar el tercer concurso organizado por la editorial. Forma parte del estudio de arte manga español Kamikaze Factory Studio.



70. IRATI FG

Irati Fernández Gabarain nació en Vitoria en 1983 y es ilustradora, animadora y dibujante de cómics. Estudió en la Escola Massana de Barcelona y se licenció en Bellas Artes en la universidad pública vasca. Ha participado en varias exposiciones sobre cómics y ganado varios concursos nacionales. Publica historietas en el fanzine *Armadillo*, en su blog y en Facebook. Colaboró también en la novela gráfica colectiva *Todas Putas. Los cuentos gráficos*, de Dibbuku.



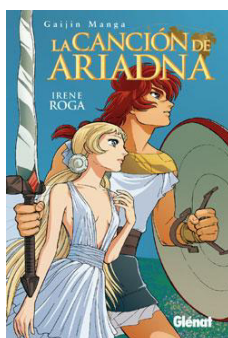
71. IRENE FERRER

Estudió Artes Gráficas en la Escola Joso de Barcelona y se licenció en Bellas Artes en la universidad Politécnica de Valencia. Irene Ferrer Rosillo nació en Granada en 1988, es ilustradora y dibujante de cómics y ha participado en diferentes exposiciones y concursos. Ha publicado en numerosos fanzines, entre ellos *Licor del mono* o *Club de Cómic BBAA*. Entre sus historietas están: *En las nubes*, *Hanako* o *Hansel y Gretel*, este último para la editorial online Twist Cómics, primera web española dedicada al cómic online de pago.



72. IRENE ROGA

Irene Rodríguez es una dibujante andaluza autodidacta nacida en 1981 que comenzó haciendo ilustraciones. En 1995, empezó a dibujar tiras cómicas para la revista juvenil *Impacto Súbito*. Ha hecho tanto ilustraciones publicitarias como para carteles, portadas y libros. También ha dibujado historietas para diversos fanzines y ha participado en *Todas Putas*, recopilación de historias cortas de diferentes autoras publicada por la editorial Dibukks. En 2011 Glénat le publicó su primer libro, *La canción de Ariadna* dentro de su colección manga, Gaijin.



73. ISABEL BAS

Isabel Bas Amat, también firmaba como Isabel, nació en Barcelona en 1931 y trabajó como dibujante y guionista, además de ser deportista de élite (campeona de pin pon y escaladora), maquetadora, pintora de cuadros, decoradora de muebles, creadora de figuritas.... Entre sus primeras creaciones están las historias de *Tina y Tolo* para la editorial Cliper y las de la colección *Margarita* de la editorial Favencia. Escribía siempre sus propios guiones y se encargaba tanto del lápiz como del entintado. En la década de los sesenta se incorporó al equipo de TBO, revista para la que crea el personaje *Ana Emilia y su familia*, que dibujó durante cinco años. Fue una de las dos únicas mujeres dibujantes de TBO²⁵¹, donde se encargó también de la página de Pasatiempos hasta finales de los años setenta. También intervino en *Cuentos de la Abuelita* y en la colección *Alicia*, ambos de Toray. En Bruguera participó en *Tío Vivo*, *Din Dan* y *El Capitán Trueno*. Actualmente sigue en activo pintando y dibujando historietas para los amigos.



74. ISA FEU

María Luisa Barraquer Féu nació en Barcelona en 1956. En los años setenta dibujó historietas en *De Quomic*, *Picadura Selecta* o *A la calle*, entre otras

²⁵¹ Junto a María Sabatés (véase [pág. 548](#))

revistas. Fue una de las artistas que, inspiradas por el trabajo de compañeros como Mariscal, Roger, Montesol o Ceesepe, probaron en el campo del cómic en los años de *El Víbora* y la revista *Madriz*, pero que no continuaron en el medio. *Corazón Loco*, historietas publicadas en *El Víbora*, significaron sus primeros encargos profesionales. Abandonó la medicina para dedicarse totalmente al mundo del arte como ilustradora y pintora.



75. JOSEFINA

Trabajó de los años cincuenta a los setenta sobre todo para la editorial Toray pero también para gráficas Ricart y ediciones Soriano. Participó en *Ardillita*, *Alicia*, *Graciela*, *Lindaflor*, *Susana*, *Cuentos de la abuelita*, *Guendalina*, *Azucena*, la colección *Golondrina* y *Modelo* y la colección *Trovador*.



76. JUANITA BAÑOLAS

Juana Hispano González, es hermana del guionista Mariano Hispano y del dibujante Andrés Bañolas (Andrés Hispano González). Hizo sobre todo historias para niñas y colaboró en numerosas publicaciones entre los primeros años cincuenta y finales de los sesenta, casi siempre para Ediciones Toray. Como por ejemplo: *Colección Mis cuentos*, *Alicia*, *Cuentos de la Abuelita*, *Graciela*, *Lindaflor*, *Guendalina*, *Serenata*, *Susana*... Algunas veces firmaba como Juanita Hispano.



77. JUDITH

Firmó diversas historietas en los años cincuenta para la colección *Golondrina* de Gráficas Ricart.



78. JUDITH ARMENGOL

Participó con sus historietas en el fanzine *Kovra*.

79. JUDITH CHAMIZO

Nació en Barcelona en 1988 y estudió ilustración en la Escola Llotja d'Arts i Disseny. Trabaja como ilustradora y ha hecho algunas historietas que publica en Facebook, su blog y páginas web.



80. JULI

Era una dibujante habitual en muchos cuadernos de colecciones románticas editadas por diferentes editoriales catalanas (Toray, Ferma, Mateu...) en los años 50 y 60, aunque también publicó en los setenta. Algunas veces firmaba como July Struth o Juli Struth.



81. JULIANA BUCH

Trabajó en la colección *Magnolia* en los años cincuenta y en los años ochenta en *Pecosa*, revista de historietas de MC ediciones.



82. KATIA GRIFOLS

Nació en Barcelona en 1986 y vive actualmente en Los Ángeles ya que trabaja en Disney y Dreamworks. Estudió en la Escola Joso de Barcelona y en el Art Center College of Design de Pasadena. Dibujó, coloreó y escribió cómics pero lo dejó para dedicarse a la animación. Actualmente piensa retomar el dibujo de tebeos y sigue sacando alguna historieta en sus blogs y páginas web.



83. KAORU OKINO

Fátima López Ares, también firma como Kao, nació en Madrid en 1985 y estudió en ESDIP (Escuela Superior de Dibujo Profesional). Se dedica al cómic manga y comenzó con historias cortas en fanzines como *SupeinGO!* o *Maneki Studio*, también autoedita sus webcómic. Su primer cómic profesional lo publicó Babylon Ediciones, *Joker*, y también ha realizado *Hell's Heaven* para la editorial Nowevolution.



84. LARA DEL RIVERO

Nació en Ciudad Real en el año 1984 y además de ilustradora y dibujante de cómics es también colorista. Su vocación le viene de familia ya que su padre y su abuelo (Isaac del Rivero, Jr. e Isaac del Rivero, respectivamente) se dedicaron también a los cómics en una época. Estudió en la facultad de Bellas Artes de Salamanca, Barcelona y Milán. Comenzó publicando historietas en la revista asturiana *El Gomeru*.



85. LAURA

Laura Pérez Vernetti-Blina firma habitualmente como Laura. Nació en Barcelona en 1958 y empezó a publicar en los años 80 en la revista *El Víbora*. En sus primeros dibujos, tanto ilustraciones como cómic, utilizó el pseudónimo Maracaibo. Sobre todo ha hecho cómic experimental y adaptaciones de la literatura al tebeo. Empezó dibujando guiones de otros para luego hacer historias propias y adaptaciones de diversos autores, entre ellos Kafka, Borges o Patricia Highsmith. También ha tratado el cómic erótico con títulos como *Las habitaciones desmanteladas* o *Las mil y una noches* y suele reivindicar los temas sociales en sus historietas. Recientemente ha publicado la novela gráfica *El caso Maiakovski*, en la que retrata la vida del famoso poeta ruso.



86. LAURA B.

Laura Bartolomé, a veces conocida como Dorianne, es una artista nacida en Valencia, aficionada al dibujo y la literatura desde niña. Estudió técnico superior de ilustración en Castellón. Ha ganado varios premios de cómics cortos, premios nacionales de manga y ella misma se autopublica algunos trabajos. Debutó con el género que más le gusta, el homoerótico, con un cómic titulado *No te escondas*,

del que se publicaron seis volúmenes. Según ella misma comenta, dibuja yaoi japonés a la española.



87. LAURA KJOGE

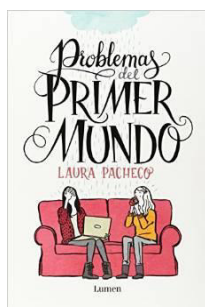
Nació en Málaga en 1990 y estudió Bellas Artes en su ciudad. Es ilustradora, diseñadora de personajes y dibujante de cómics. Entre sus trabajos cuenta con la serie de novelas gráficas *Nómadas*, publicadas por Nowevolution. También ha colaborado en el fanzine *SupeinGO!*. Estudia arquitectura y lo compagina con sus trabajos de dibujante en España y Estados Unidos. También hace webcómic que publica en distintas páginas webs y blogs.



88. LAURA PACHECO

Laura Pacheco dibuja sobre todo historias de su vida con guiones de su hermana Carmen. En 2011 publicaron con el sello Pacheco&Pacheco, *Let's*

Pacheco, una semana en familia, y recientemente ha sacado *Problemas del primer mundo*, publicada por la editorial Lumen. También hace webcómic para su web y ha trabajado en el suplemento de moda *S moda*, de la revista online de El País. Junto a su padre ha creado *Señor Pacheco: agente secreto*.



89. LAURA SANTOLAYA

Laura Santolaya del Burgo nació en Pamplona en 1982. Estudió Publicidad y Relaciones Públicas en la universidad de Navarra y se formó en el mundo de la comunicación, el *marketing* y las relaciones institucionales. Ha creado un personaje que se llama *P8ladas*, una especie de alter ego que dibujó por primera vez en 2008 en su blog *Prohibido escuchar canciones ñoñas*. En 2013 el diario El País la seleccionó en su sección "Se busca talento" y recientemente, en 2014, ha visto editado su primer libro *Los lunes me odian*.



90. LAURA SÚA

Laura Súa Campo es licenciada en Bellas Artes por la universidad de Salamanca. Nació en Santander en 1978 y sobre todo se dedica a la ilustración. Ha hecho carteles, libros, cuentos, libros de texto... En cómic ha publicado *El*

hombre pez con Ediciones Deponent y *El último hombre*, publicado en el álbum recopilatorio *Sustentum*, junto a otros dibujantes. Ha colaborado en las revistas *Quo* y *Mujer de hoy*.



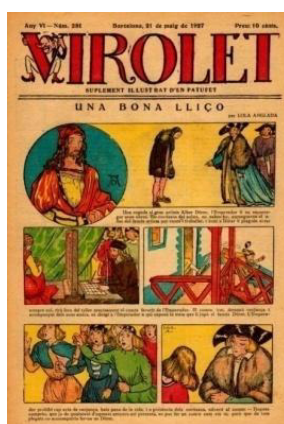
91. LEHANAN AIDA

Aida Egea nació en Murcia en 1988 y estudio Bellas Artes aunque ella se considera autodidacta. Ilustró videojuegos y comenzó a publicar en 2011 como portadista y con un pequeño manga corto para la editorial estadounidense YaoiPress. Un año después hizo un manga corto para Editores de Tebeos, de Glénat. En 2013 la editorial estadounidense YaoiRevolution la contrató para ilustrar una novela, *Orochi no Kishi* y para dibujar una historieta, *Arena*. Ha ilustrado diferentes libros, entre ellos en la saga *El Corredor del Laberinto*. Tiene también un webcómic que se llama *Dual Gun*.



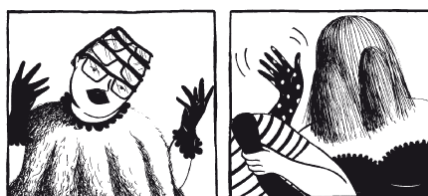
92. LOLA ANGLADA

Dolores Anglada Sarriera nació en Barcelona en 1892 y murió también en Barcelona en 1984. Fue ilustradora, escultora y dibujante de cómics. Tiene cómics en las publicaciones de historietas *Dominguín*, *Pelele*, *La Nuri*, *L'infantil Tretzevents*, *La Mainada*, *Cavall Fort* y *Violet*.



93. LOLA LORENTE

Lola Lorente nació en Alicante en 1980. Es licenciada en Bellas Artes y publicó historias cortas en revistas como *Nosotros somos los muertos*, *Humo*, *Dos veces breve* o *Fanzine enfermo*. En 2012 se llevó el Premio al Autor Revelación del Saló del Còmic de Barcelona con su primera novela gráfica, *Sangre de mi sangre*. Como ilustradora ha publicado en *S Moda*, *La Vanguardia* y *Público* y es una de las 17 autoras participantes en el cómic colectivo editado por Norma, *Enjambre*. Actualmente está desarrollando su siguiente tebeo, *La Alumna*.



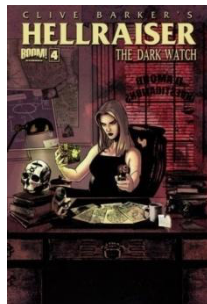
94. LORENA AZPIRI

Estudió Bellas Artes y lleva dibujando toda su vida. Su padre, Alfonso Azpiri, es un reconocido dibujante de cómics madrileño. Está especializada en arte digital, sobre todo humorístico y como ilustradora ha publicado cuentos y ha dibujado para libros y revistas. En cómic ha hecho algunas páginas en las revistas *Mandanga* y *Mastodonte*. Una de sus historias más popular es *Brujilda*, que realizó junto a su hermana Diana, quien se encarga de los guiones.



95. LORENA CARVALHO

Lorena Carvalho Campos Nació en Barcelona en el ochenta y seis. Estudió en la Escuela Joso de Barcelona y en la Escuela Superior de Conservación y Restauración de Bienes Culturales de Cataluña, también en Barcelona. Es ilustradora y en el mundo de la historieta ha realizado varias portadas para los cómics *Steed and Mrs. Peel*, *Hellraiser* y *Deceivers*

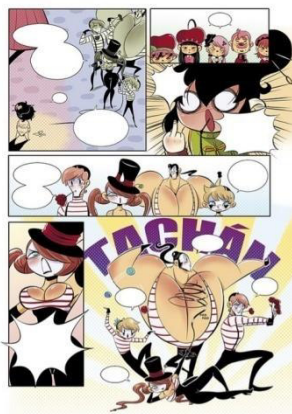


96. LUCÍA BANDE

Trabajó en la revista asturiana *El Gomeru*.

97. LUJÁN FERNÁNDEZ

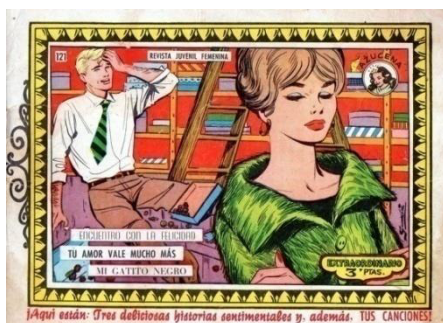
Natural de Navia, nació en 1985 y estudió en ESDIP (Escuela superior de dibujo profesional) y también es licenciada en Comunicación Audiovisual por la universidad Complutense. Es ilustradora y está especializada en diseño de personajes pero también se dedica al cómic. Suele sacar sus historietas en Facebook, en su blog y diferentes páginas web. Ha publicado *Pum Pum Pai*, una historia que aparece en el libro *El Taller. 2ª temporada*, publicado por Dibbuks y en el que se recogen las historietas de 20 artistas distintos, todos estudiantes de ESDIP. Actualmente está realizando un cómic digital para la editorial norteamericana Madefire y tiene un proyecto propio de cómic para Ominiky Ediciones.



98. LUPE GUARDIA

Guadalupe Guardia Herrero nació en 1938 en Barcelona y solía firmar como Lupe Guardia, Guardia o también LGuardia. Trabajó con ediciones Toray en sus colecciones *Alicia*, *Graciela*, *Guendalina* y *Azucena*. Empezó a dibujar muy

pronto y estudió en la Escuela de Artes y Oficios y más tarde en la Escuela Superior de la Central en la Lonja de Barcelona. Tras varios años dedicados a la historieta, terminó centrándose en el mundo de las postales y los *christmas* para Salvat y diversas editoriales extranjeras.



99. LYDIA SÁNCHEZ

Nació en Valencia en 1986 y es licenciada en Bellas Artes y en Publicidad y Relaciones Públicas. Publicó su primer cómic en 2008, *Cornelia*, y ha trabajado como ilustradora en Anaya, Santillana, Edebé, Vicens Vivens y SM. Es, además de ilustradora y dibujante de cómics, directora de arte en publicidad y desarrolla escenarios y personajes en animación como *concept artist*.



100. MAGDA

Magdalena trabajó, como la mayoría de mujeres dibujantes de su época, en colecciones románticas para chicas como *Gardenia Azul* y *Sentimental* de gráficas Ricart.



101. MAI EGURZA

Nació en Irún en 1986 y estudió ilustración en la Escuela de Arte de Vitoria. Se dedica a la ilustración y también a dibujar cómics. Ha publicado en la revista *Training* y *Balanzín*, ha ilustrado libros de texto y cuentos para niños. Recientemente ha participado en el cómic colectivo publicado por Norma, *Barcelona TM*, en el que colaboran varios dibujantes con historietas y en 2015 ha publicado con esta misma editorial su primera novela gráfica: *El paseo de los sueños*.



102. MAITE

Maite Ots, firmaba como Maite, dibujó historietas románticas para Toray y Bruguera en los años cincuenta y sesenta. Para la primera intervino en las colecciones *Mis Cuentos*, *Azucena*, *Alicia*, *Graciela*, *Lindaflor*, *Guendalina*... Para la segunda en *Sissi*, *Celia* y *As de Corazones*.



103. MAITE GURRUTXAGA

Maite Gurrutxaga Otamendi nació en 1983 en Amezketta, Guipúzcoa, y estudió Bellas Artes en la UPV de Leioa y la UB de Barcelona. Comenzó ilustrando libros y también ha dibujado para discos y revistas. Recientemente ha publicado la novela gráfica *Habiak (Nidos)*, en euskera y en castellano.



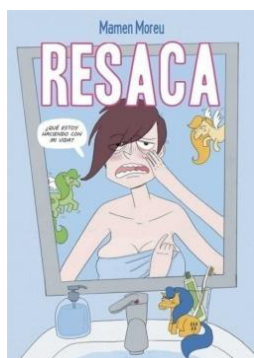
104. MAITESA

María Teresa Alzamora utilizaba varias rúbricas para firmar sus trabajos: Maitesa, Maytesa, M. Alzamora o T. Alzamora. Dibujó en los años cincuenta y sesenta en las historias románticas de Maga (*Muchachas, Lirio*) y la Editorial Valenciana (*Cuentos gráficos infantiles Cascabel*).



105. MAMEN MOREU

Mamen Moreu Bibián nació en Huesca en 1985. Colabora habitualmente en revistas como *El Jueves* y en el webcómic *El Estafador*. Participó en la obra colectiva *Todas putas*, junto a otras catorce dibujantes de cómics y también en *Enjambre* de Norma Editorial y *Resaca* de Astiberri. Forma parte del equipo del webcómic *Caniculadas* y publica en el fanzine *TMEO* las historietas de *Claudia Foreveryoung*.

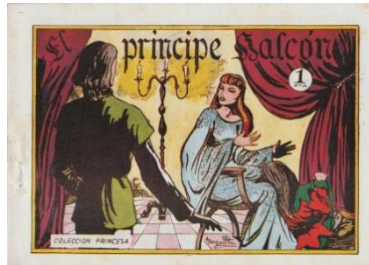


106. MAR BUELGA CASAS

Dibujó historietas en la revista asturiana *El Gomeru*.

107. MARGARITA

Publicó en Ameller Editor (*Princesa, Los mil y un cuentos*) y Editorial Ferm (*Princesita Carolina*) a en los años cincuenta.



108. M^a ÁNGELES BATLLÉ

María de los Ángeles Batlle firmaba como M^a Ángeles Batlle o A. Batlle. Trabajó desde los años cincuenta hasta finales de los setenta, primero en las colecciones de Gráficas Ricart: *Rosa, Gacela, Ave, Magnolia, Dirca* y más adelante para Bruguera en las series *Sissi, Heidi, Carrusel* y *Joyas Literarias infantiles*.



109. MARÍA AURORA RODRÍGUEZ

Nació en Málaga en 1988 y es licenciada en Bellas Artes por la universidad de Málaga y diplomada en animación tradicional y 3D en CFE, Dublín. Hace ilustraciones y también cómics que publica en la plataforma web Twist Cómics y en su propia página web y Facebook y también realiza tiras cómicas para el blog *Mondo Monete*. Suele firmar MaR2.



110. MARÍA BARRERA

María Barrera Castell nació en Barcelona en 1933, comenzó a dibujar en los años cincuenta y siguió publicando hasta finales de los noventa. Publicó sobre todo en Bruguera para las series *Celia*, *Cuentos para niñas*, *As de corazones*, *Historias Selección Historias Infantil*, *Historias Color* o *Joyas Literarias Juveniles*, entre otras. También participó en varios números de la revista *Jana*, donde participó en la serie *Anita*, y en *Historias Inolvidables* de Ediciones B.



111. MARÍA CLARET

Nació en San Sebastián y publica sus primeras historietas en *Pelayos*: Las aventuras de *Tontolín* y *Rechupete*. Luego será tanto dibujante como guionista en las revistas *Flechas* y *Pelayos* (surgida de la unión de dos revistas, por un lado *Flecha* y por otro *Pelayos*) y *Maravillas*. Su personaje más popular fue Mari Pepa, creado en 1936 por Emilia Cotarelo como personaje literario, que se convirtió en un éxito tan grande que llegó a publicarse en cuadernos independientes, con recortables. Se hicieron álbumes de cuentos, postales, muñecas... Fue ilustradora habitual de cuentos infantiles.



112. MARÍA COLINO

Nació en Madrid en 1971 y comenzó en fanzines como *Paté Marrano* o *Pota G*. Es ilustradora y dibujante de cómics y en 1998 recibió el Premio al Autor Revelación en el Saló del Còmic de Barcelona. Ha publicado en *El Víbora* y en los periódicos *El Mundo* y *El País*. En 1992 publica *Margarita* y a partir de entonces se convierte en uno de los iconos del feminismo combativo. En 1999 publicó *Rabia*

Máxima y también *Heptamerón*, que recibió el Premio a la Mejor Obra Publicada en España en la segunda edición de Expocómic de Madrid.



113. MARÍA CONSOL

María Consol Escarrà trabajó en Bruguera en los años sesenta. Hizo historietas para la colección Sissi.



114. MARÍA HERREROS

Nació en Valencia en 1983, es graduada en Bellas Artes y trabaja como ilustradora *free lance*. Publicó su primer libro ilustrado, *Fenómeno*, en 2012 con

Edicions de Ponent, editorial con la que también hizo *El brujo*; ha publicado los cómics *Negro Viuda Rojo Puta* con Ultrarradio y *For Ema* o *Twelve Violet Eyes*. Es miembro del equipo creativo *The Merry Hipster* y de *El Fresquito Fanzine*, además de ser cofundadora de la revista de arte *Viva Histeria*. Ha participado en las antologías *Todas putas* y *Enjambre* y su último cómic es *Tea*, con la editorial Diminuta.



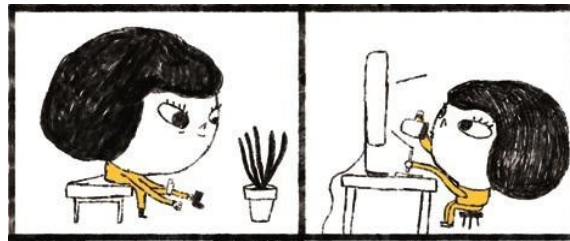
115. MARÍA PASCUAL

María Pascual Alberich nació en Barcelona en 1933 y murió en 2011. Dibujó sobre todo historietas románticas para Toray: *Azucena*, *Cuentos de la Abuelita*, *Mis Cuentos*, *Alicia*, *Rosas Blancas*, *Guendalina*, *Serenata*... También para otras editoriales como ediciones Marte, *Cuentos Mariposa* o Ameller editor, *Princesita*. Inició su carrera a finales de los años cuarenta y a partir de 1955 trabajó en exclusiva para la editorial Toray. También fue ilustradora y varias colecciones llevaron su nombre: *Las muñecas de María Pascual*, *Muñecas recortables María Pascual*... Su obra más importante la hizo con el grupo Océano: *Fábulas*, *Las mil y una noches*, *Aprenda inglés con María Pascual*...



116. MARÍA RAMOS

María Ramos Bravo es una ilustradora de Cáceres que nació en 1984 y estudió Bellas Artes en Salamanca. Ha publicado en loMaris fanzines *Bananaman*, *Mambo!*, *Qué suerte* y *Cero Eficacia*, del que es coeditora. Ha realizado dos cómics para el webcómic Tik Tok cómic: *Gatomatona* y *Teen Wolf*.



117. MARÍA ROSA

María Rosa Solá Franch realizó tebeos para niñas entre los años cincuenta y setenta. Publicó sobre todo en la editorial Toray, con historietas en las colecciones *Cuentos de la Abuelita*, *Mis Cuentos y Lindaflor* o *Guendalina*, entre otras. También dibujó para la revista *Sissi*. En los años 60 y 70 hizo adaptaciones al cómic de los famosos libros de Lisbeth Werner, *Puck*, y trabajó para el mercado francés. Sus últimos trabajos fueron como ilustradora de libros.



118. MARÍA SABATÉS

María de los Ángeles Sabatés Hernáez (María Sabatés o M^a Ángeles) nació en Barcelona en 1947 y murió en 1992. Fue dibujante y guionista y gracias a la ayuda de su padre, el conocido historietista Ramón Sabatés creador de "Los

grandes inventos del TBO", colaboró en TBO (fue, junto a Isabel Blas, véase [pág. 526](#), una de las dos mujeres que colaboraron en la revista) en los sesenta, donde que hizo durante años la serie *Maribel es así...*



119. MARÍA TERESA ALZAMORA

Firmaba como Alzamora, Maytesa o Tere. Nació en Barcelona en 1938 y murió en Valencia en 1995. Trabajó en los años cincuenta dibujando tebeos románticos, además de ser entintadora sin acreditar del conocido dibujante José González. Publicó entre los años treinta y los sesenta en las revistas de Bruguera (*Blanca, Lirio, Mariló, Sissi...*), en la Editorial Valenciana y la Editorial Maga. Fue también pintora.



120. MARÍA VILAR

Nació en Vigo y es ilustradora, guionista y dibujante de cómics desde 2002. También entinta para el mercado americano y ha dibujado en la revista de cómic erótico *Kiss Comix*, donde firmaba como Violeta. Da clases de dibujo en su ciudad natal.



121. MARIBEL CAROD

Ilustradora y dibujante de cómics licenciada en Bellas Artes por la universidad de Barcelona, donde se especializó en dibujo y diseño. Ha realizado trabajos de publicidad e imagen corporativa y actualmente trabaja en proyectos profesionales educativos y publicitarios, así como en sus proyectos personales de cómic e ilustración. Tiene un blog en el que publica sus historietas. Entre ellas: *Bon dia*, que obtuvo el primer premio en la XXX edición de los Premios Serra y Moret de cómic, *Peketrefes*, publicada en la revista *Amaníaco* o el webcómic *Historias de ciencia ficción*. En 2013 ilustró un libro de microrrelatos de distintos autores: *Contrafabulario ilustrado*.



122. MARIKA VILA

María del Carmen Vila Migueloa nació en Barcelona en 1949. Estudió sociología y dibujo y comenzó realizando ilustraciones de forma esporádica para el extranjero a través de la agencia Selecciones Ilustradas. En 1973 comenzará a hacer historietas románticas y desde finales de los años setenta se centrará más en el cómic de autor. Gran defensora de los derechos de la mujer, lo reflejó en sus primeras historietas para las revistas *Trocha*, *Butifarra!*, *Rambla*, *Rampa*, *El Pápus*, *Troya* y muchas otras. Ha trabajado también en animación y como ilustradora y en los años noventa fue técnico editorial en Planeta DeAgostini para títulos como *Dragon Ball* y *Doraemon*, entre otros. Actualmente, dirige un proyecto de ilustración, *Iconikas* y es miembro fundadora de la AAC.



123. MARI LUZ IGLESIAS

Nació en Trubia, Asturias, en 1925, donde asistió a clases de dibujo en la Escuela Nacional. Tras trabajar varios años en la droguería de la familia y en el laboratorio de la empresa Química del Nalón, se traslada a vivir a Barcelona con su hermana, allí estudia Farmacia y comienza a trabajar en el Ayuntamiento. Su amiga Trini Tinturé (véase [pág. 588](#)), dibujante de cómics profesional, la ayuda a entrar en Bruguera cuando se ve obligada a buscar un trabajo que pueda realizar en casa a la vez que cuida de su madre. Entre 1961 y 1964 realiza historietas sueltas para la editorial, entre ellas la serie protagonista de *Sissi Emperatriz* y sus

portadas. Al no poder compaginar el trabajo del Ayuntamiento y el dibujo, termina dejando este último.



124. MARINIEVES

Trabajó para Ameller Editor en los años cuarenta en la colección *Princesita*.



125. MARISA OTAKU

Marisa Martínez Cervantes nació en 1988 en Barcelona y estudió criminología en la universidad Pompeu Fabra. Actualmente está estudiando Artes Gráficas en la escuela Josó. Trabaja como ilustradora y dibujante de cómics y publica en Facebook y en diversas páginas web. También ha colaborado en varios

fanzines, entre ellos *The Yuri*, *Project*, *SupeinGO*, *Final Fanzine* o *Project81*. Da clases de dibujo manga en diferentes escuelas, estilo que caracteriza sus obras.



126. MARISA VILLARDEFrancOS

María Luisa Villardefrancos Legrande (Marisa Villardefrancos Legrand o Marisa Villardefrancos) nació en 1915 en Vedra, La Coruña, y murió en San Vicente del Raspeig, Alicante, en 1975. De pequeña sufrió una parálisis y un proceso degenerativo que afectó sobre todo a sus manos, lo que no le impidió escribir y dibujar. Su actividad en el mundo de la historieta se desarrolla en *Chicos* y *Mis Chicas*, cuando se traslada a Madrid junto con su hermana, Gloria, también escritora. Destacan sus relatos semanales, *Tizón* (Mis Chicas, 1944) o *El grumete Tizón* (en forma de libro, 1949), autorretrato protagonizado por una niña inválida, cuyas ilustraciones dibujaba ella misma. No solo dibujó y escribió guiones de historietas, también cuentos por entregas, novelas, teatro, obras didácticas infantiles... Trabajó, entre otras, para la Editorial Gilsa, Bruguera y Ediciones Cid.



127. MARTA

Marta Guerrero nació en Tarragona en 1965 y estudió Artes y Oficios. Es ilustradora, guionista, colorista, rotulista e historietista. Comenzó a trabajar en los años ochenta, participando en distintos fanzines. También estudió interpretación e hizo sus pinitos como actriz en teatro, cine y TV. En plena movida comenzó a hacer guiones para *El Víbora*, revista para la que también acabó dibujando series como *Los sonidos del morbo* o *Dolores y sus labores*. En los noventa abandonó el mundo del cómic hasta retomarlo en 2006 en el álbum *...de Ellas*, publicado por Ediciones De Ponent. Actualmente se encuentra trabajando en un nuevo tebeo, *El cuaderno del mago*.



128. MARTA ALONSO BERNÁ

Nació en Barcelona y vivió por todo el mundo: Madrid, Mallorca, Angulema (Francia), Nueva York, Berlín, Granada... Dibuja desde siempre y ha desempeñado muchos trabajos, entre ellos programadora, diseñadora gráfica e ilustradora. Es Ingeniera Técnica en informática, licenciada en Bellas Artes y tiene un máster de animación por ordenador. Como artista plástica ha hecho exposiciones individuales y colectivas en Brasil, Miami, Berlín y Madrid. Cómo

dibujante de cómics, su primera novela gráfica: *Recuerdos de Perrito de Mierda*, va por su segunda edición.



129. MARTA BALAGUER

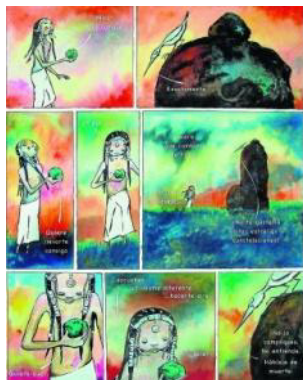
Marta Balaguer i Julia nació en Barcelona en 1953. Se licenció en Historia del Arte y estudió Antropología Social. Escritora y dibujante, desde finales de los años sesenta se dedicó a ilustrar libros para niños. Es ilustradora de la web infantil *Chilias Biblioteca Virtual*, de la Diputació de Barcelona. En los años ochenta empezó a dibujar cómics para la revista *Cavall Fort*, donde publicó sus personajes quincenalmente. Da también clases de ilustración.



130. MARTA CANO

Comenzó a publicar en los años ochenta en la revista *Zero Cómics* y sigue haciéndolo hoy en día. Trabajó en varios libros de historietas como *Cambio polvo por brillo*, *Lanza en astillero*, *Salgaria* o *Los otros*. Desde 2003 colabora asiduamente con sus historietas en la Semana Negra de Gijón. No solo dibuja sino

que también escribe, su trabajo más reciente ha sido en la Colección *Crepúsculo* de Edicions de Ponent.



131. MARTA EFE

Marta Fernández nació en Toledo y estudió Bellas Artes en Madrid. Es ilustradora, diseñadora de personajes y dibujante de cómics. Publica en Facebook y en su blog y gracias a las redes sociales ha conseguido sacar a la venta *Material dEFEctuario* con Letra Blanka Ediciones.



132. MARTA MASANA

Marta Masana Far es una ilustradora de 22 años nacida en Palma de Mallorca. Siempre ha querido dedicarse al cómic y ha creado su propio webcómic, *Mocca CAFÉ*, en el que dibuja historietas autobiográficas. Su idea es publicarlas



133. MARY

María Dembilio nació en Barcelona en 1937 y solía firmar como Mary. Empezó a trabajar en 1960 para Selecciones Ilustradas, agencia de representación artística de dibujantes de tebeos, donde al principio era correctora y luego historietista. Trabajó en Toray y Bruguera y sus trabajos se publicaron en numerosos países. Se casó con el también dibujante Julián Morote Ribero e hicieron algunos trabajos juntos. Actualmente da clases de dibujo y pintura.



134. MARY SERRADILLA

135. MERCEDES GARCÍA VALIÑO

Violinista y con una gran formación artística, fue figurinista en *Chicos* y *Mis Chicas*. Tenía un estilo muy personal y elegante. A veces firmaba M. G. Valiño.



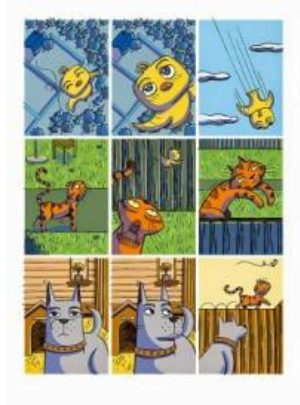
136. MERCEDES LLIMONA

Nació en Barcelona en 1914 y murió en 1997. Pertenecía a una familia de artistas, su padre era pintor y su tío escultor. A los 16 años estudió dibujo en la Llotja y pronto daría clases ella misma. Firmaba también como Mercé Llimona y sus primeros trabajos los hizo para *Mis Chicas*, dibujando y escribiendo, *Chicos* y también *Flechas* y *Pelayos*. Entre sus obras de la época destaca *Chupete*, que más tarde se publicaría en un libro como *El muñeco de papel*. Trabajó para Estados Unidos gracias a los contactos de una de sus hijas y es autora de la serie *La pequeña Alicia*. En los años sesenta participó en la revista de historietas *L'infantil Tretzevents*. Fue Premio Nacional de Ilustraciones infantiles y juveniles en 1980 y su último libro ilustrado lo publicó en la editorial Destino, *Peter Pan* y *Wendy*.



137. MERITXELL BOSCH

Nació en Sabadell en 1982 y estudió en la Escola Joso de su ciudad. Es sobre todo dibujante de cómics y ha sido nominada en 2015 al Premio Eisner en la categoría de Mejor Publicación para menores de 7 años con su novela gráfica *BirdCatDog*, publicada por Lerner Books con guión de Lee Nordling. Próximamente publicará *Yo gorda* con Ediciones La Cúpula, escrita por ella.



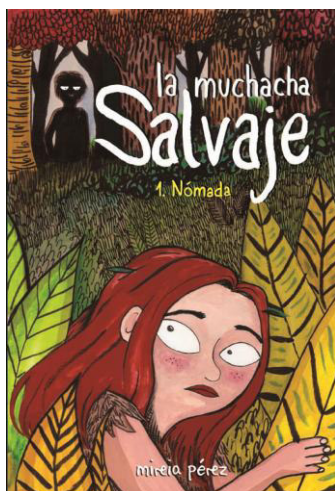
138. MERITXELL RIBAS

Nació en Barcelona en 1975 y estudió dibujo e ilustración en la Escola Llotja de Artes Aplicadas, especializándose en la técnica Grattage. Entintó cómics en un estudio de ilustración y ha hecho ilustraciones para varios libros: *Pincel de Zorro*, *Tom Sawyer&Huckleberry Finn*, *Vampiros*, *La gramática del amor...* En cómic ha publicado la novela gráfica *Frankenstein o el Moderno Prometeo*.



139. MIREIA PÉREZ

Mireia Pérez Plaza nació en Valencia en 1984. A los 15 años aprendió a hacer páginas web y así comienza a publicar sus primeras ilustraciones. Con una carrera claramente ligada a Internet, la mayoría de sus historietas son webcómic. Estudió Bellas Artes en la universidad San Carlos de Valencia y tras una beca Erasmus en Angulema, en el año 2008, comenzó a dibujar historietas. Colaboró en revistas como *El Jueves* o *El Manglar* y en diversos fanzines. Como muchas autoras de su generación, autoedita sus propios cómics. En 2010 obtuvo el Premio Injuve de Cómic e Ilustración y en 2011 Sins Entido le publica su primera novela gráfica, *La muchacha salvaje: Nómada*. Una zorra de siete tetas saldría a la venta en 2012 editada por Caramba!.



140. MIRIAM PERSAND

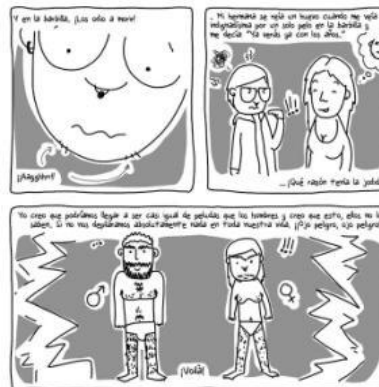
Miriam Muñoz nació en Madrid en 1985 y trabaja como diseñadora gráfica, ilustradora y autora de cómics. Su obra más destacada en el mundo del tebeo es *Animal Party*, su primera novela gráfica publicada por Edicions de Ponent. Después Norma Editorial publicaría el recopilatorio *Enjambre* en el que ella

contaba con una historieta corta. Ha colaborado con Tik Tok cómics con la historia *El Cortejo* y participado en las series *Teen Wolf* y *Carne de Potro*.



141. MIRIAM RODRÍGUEZ

Nació en Barcelona y estudió forestales, actualmente está terminando Bellas Artes en Valencia. Es tanto ilustradora como autora de comics que pueden verse en Facebook, en su blog y en distintas páginas web y revistas. Ha publicado la novela gráfica *Y así sin preguntar... ¡Llegaron los 30!*.



142. MÓNICA N. GALVÁN

Mónica Navarrete Galván nació en Málaga en 1987 y es maestra, escritora, ilustradora y dibujante de cómics. Tiene libros destinados a la educación

y ha colaborado en revistas, fanzines como *El Ladrillo* y antologías de historietas. Publica webcómic en sus propias páginas y en diversas plataformas digitales.



143. MONTSE

Trabajó a finales de los años cincuenta y principios de los sesenta en los cuadernos de historietas románticas de la editorial Toray: *Azucena*, *Alicia*; también hizo historietas y portadas para Gráficas Ricart: *Rosa*, *Sentimental*.



144. MONTSE BLANCH

Montserrat Blanch Zapater nació en Barcelona en 1934. Firmaba también como Montse. Tocó el género romántico como la mayoría de historietistas mujeres

de la época, ya que trabajó en los años cincuenta en los sellos Gráficas Ricart (*Rosa*), Indedi (*Tres Hadas*) y Bruguera (*Sissi*, *Cuentos para niñas*).



145. MONTSE CLAVÉ

Montserrat Clavé Jové nació en Villamartín, Cádiz, en 1946. Hermana del también dibujante de cómics Florenci Clavé, comenzó a dibujar muy pronto en Bruguera, participando en revistas tipo *Sissi* y *Celia*. Vivió durante una temporada en París y allí estudió Bellas Artes. Se dedicó también a la ilustración y la escritura y fue gran activista política. Luchó contra el franquismo y fue una gran defensora de la mujer. Publicó en revistas reivindicativas de los setenta y ochenta tipo *Butifarra!*, *Trocha / Troya* o *Más Madera!*. Escribió algunos libros gastronómicos como *Cocinas de allí, aquí*, *Un viaje por las cocinas del Ebro* y *Cocina de otoño*.



146. MONTSE MARTÍN

Dibujante de cómics madrileña y autodidacta nacida en 1975 que en 2013 recibió el Premio al Autor Revelación en Expocómic. Comenzó a trabajar en animación con Teresa Valero y Juan Díaz Canales en la empresa *Tridente Animación*, creando *lay-outs*, *storyboards* y diseños de personajes para diversas series de televisión (*Papyrus*, *Cédric*, *Redwall*) y largometrajes (*Astérix y los vikingos*, *Bécassine*, *El Cid*, *Nocturne*). Sus inicios en el terreno del cómic fueron en la serie *Talismán* con François Debois y *Curiosity Shop* con Teresa Valero.



147. MONTSERRAT AQUILUÉ



148. MONTSERRAT CURTO

Trabajó entre los años cincuenta y los setenta y firmaba también como Montse o M. Curto. Publicó en la editorial Toray, dentro de las colecciones



149. NATACHA BUSTOS



152. NIEVES FRANCESCH

Publicó en los años setenta en la colección *Azucena* de Toray y en *Cuentos maravillosos* de Bruguera.



153. NINA

Margarita Rodríguez García, nacida en Asturias, estudió en la Escuela de Artes de Oviedo y ha desarrollado su trabajo sobre todo en Internet. Es ilustradora, guionista y dibujante de cómics, además de dedicarse al diseño gráfico, la publicidad y la creación de páginas web. Tiene una escuela de formación de diseño en Oviedo, Estudio NinArt, y ha publicado en su página web distintas historietas realizadas íntegramente por ella, entre las que destaca la serie de cien páginas *Cuando muere un ruiseñor*. Tras ganar varios concursos de cómics en Asturias, comenzó su colaboración con la revista *El Gomeru* en 2005, donde publicó algunos de sus trabajos.



154. NOIRY

Tamara Álvarez Bermúdez nació en Oviedo en 1986 y estudió ilustración en la Escuela de Arte de Oviedo. Empezó colaborando con ilustraciones en pequeños fanzines y salones nacionales y más tarde participó en varios proyectos de la editorial estadounidense Yaoi Press. Especializada en manga, ha publicado los cómics *Underdog* y *Harem* con la editorial Génat-EDT y ha autoeditado en versión digital *Harem Vol.2*.



155. NÚRIA PERIS

Nació en Mataró, Barcelona, en 1972 y es dibujante de cómics e ilustradora. Desde sus inicios, ha colaborado con el Estudio Fénix, dibujando, entintando y coloreando cromos de manga para Ediciones Este de *Ranma 1/2*, *Doraemon* o *Mazinger Z*, entre otros y realizando trabajos de ilustración, coloreado o adaptaciones de onomatopeyas en mangas. Sus trabajos más extensos hasta la fecha son los que ha realizado para la editorial estadounidense Dark Horse, *Gear School* y *Memorias de Idhun* para SM. Estudió Bellas Artes y al

principio se decantó por la ilustración pero poco a poco fue centrándose en el cómic que es lo que más le interesa actualmente.



156. NÚRIA POMPEIA

Núria Vilaplana Buixons es una historietista, grafista, periodista y editora catalana, que nació en 1931 y fue Redactora en Jefe de las revistas *Por favor* y *Saber*. Como dibujante de humor gráfico colaboró en *Triunfo*, *Cuadernos para el Diálogo*, *Sábado Gráfico*, *Por Favor*, *Vindicación Feminista*, *Dunia*, *El Món*. En 2011 recibió el Premio Haxtur al Autor que Amamos como reconocimiento a toda su carrera y en 2013 el Premio Honorífico²⁵² de la ACC (Asociación de Autoras de Cómic). Gran defensora de la mujer y su posición en la sociedad, sus historietas, siempre reivindicativas, marcaron un antes y un después en el mundo del tebeo español. Pionera y comprometida con el medio y con su género, fue la maestra de toda una generación de autoras de cómics en nuestro país y fuera de él.



²⁵² La AAC comenzó a entregar este galardón en 2013, Núria Pompeia fue la primera en recibirlo.



159. OLGA CARMONA

Ilustradora *free lance* nacida en La Línea, Cádiz en 1977, estudió Bellas Artes en la universidad de Granada y su trabajo en ilustración lo hace para revistas y libros, sobre todo educativos. Ha colaborado en la revista *Dos Veces Breve* y fanzines como *Círculos concéntricos* o *Alí ya no vive aquí*. Ha publicado tres álbumes de cómics en editoriales como Recerca y Dibbuks: *Probabilidades*, *50 Años no son nada* y *Normal*.



160. OLGA DE CASTRO

Nació en Granada en 1972 y estudió dibujo publicitario en la Escuela de Artes y Oficios de su ciudad continuando su andadura de forma autodidacta. Se dedica al diseño y la ilustración pero también ha sido colorista, humorista gráfica y publica cómics en el fanzine *Hormigas II*, en su página de Facebook y en su blog.



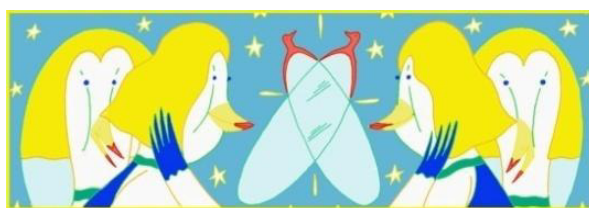
161. PAULAPÉ

Paula Pérez i de Lanuza estudió Bellas Artes en la universidad Politécnica de Valencia y se especializó en animación. Ha publicado ilustraciones en numerosos libros y revistas así como en el fanzine *Arròs Negre*. Con su historieta *Cándida*, participó en el cómic colectivo *Enjambre* publicado por Norma en 2014.



162. PEPA PRIETO PUY

Ilustradora que estudió en Salamanca y que colabora con diversos fanzines como *Firecream* o *Fanzinematones*. Ha publicado en Revista *Sie7e*, *Crítica*, *humor y arte* y en su propia página web. Entre sus últimas historietas ha realizado una de 30 páginas protagonizada por una tenia: *Jessenia's Birthday*.



163. PILARÍN BAYÉS

Pilar Bayés i de Luna nació en Vic en 1941 y estudió en la Escuela de Bellas Artes de Barcelona. En 1964 publica su primer cuento para niños, *El meu*

pardal y comienza a colaborar en la revista *Cavall Fort*. Ha participado en más de ochocientos libros, la mayoría infantiles y didácticos y es dibujante de cómics e ilustradora. Su tono infantil e ingenuo está cargado de gracia e ironía. También realizó caricaturas en los periódicos *El Correo Catalán*, *Oriflama* o *El 9 nou*. En 2012 saca su propia página web y actualmente trabaja en la tercera temporada de la serie de dibujos animados *L'illa del Far*. Es también escultora.



164. PILAR

Pilar Herrero Bendicho nació en Zaragoza en 1953 y se hizo un hueco publicando en las revistas de los ochenta como *El Víbora*, *Rambla* o con libros de historietas como *Cambio el polvo por brillo*.

165. PILAR MIR

María del Pilar Mir Balaguer, nació en Valencia en 1932 y fue dibujante y guionista. Trabajó entre los años cincuenta y los ochenta para diferentes editoriales. Entre sus historietas: *Cuentos ejemplares infantiles*, *Colección Rosarito*, *Cuentos gráficos infantiles cascabel*, *Sissi*, *Pumby* y *Lirio*.



166. PILAR SÁNCHEZ

Historietista que publicó en la revista *El Gomeru*.

167. PI ORTIZ

Piedad Ortiz de Urbina Bermejo, nació en Barakaldo (Vizcaya) en 1973 y se dedica tanto a la ilustración como al cómic, en el que escribe sus propias historias. Estudió Diseño Gráfico pero, sobre todo, es autodidacta. Ha autoeditado *Historias de un cangrejo*, *Manos y Musa* y en su página web publica tanto cuentos como cómics, catálogos... Sus historietas se han visto en diversas publicaciones y fanzines: *Fuera de Margen*, *Zarata (Mondo Sonoro)*, *Auxmagazine*, *Fanzine La tourette*, *Rumble*...



168. PITI

Francisca Bartolozzi Sánchez, que firmaba como Francis o Piti, nació en Madrid en 1908 y murió en 2004. Hija del dibujante Salvador Bartolozzi, estudió en la escuela Superior de Bellas Artes de San Fernando. Comenzó como ilustradora en la Editorial Calleja, además de autora de cuentos en diversas revistas, entre ellas *Pelayos*. En la sección de "Cuentos para niños" de *Crónica* sigue la trayectoria de su padre con *Canito* y la *Gata Peladilla* entre, probablemente la primera gran serie de cómic hecha por una mujer en España. Fue también escenógrafa del Teatro Español y a mediados de los años treinta, colabora con la sección "Gente Menuda" de la revista *Blanco y Negro*. Durante la guerra civil se

traslada a Pamplona y crea algunas tiras semanales para el diario Arriba España. En este periódico escribe y dibuja otras muchas historietas: *Picatoste y el Negrito Chimenea*, *Aventuras y desventuras de Canito*, *Carolina y la perra Marcelina*, *El capitán Trompeta*, *Los piratas Pata Coja y Patapón...* También escribe varios libros que ella misma ilustra.



169. QUAN ZHOU

Es una diseñadora gráfica de padres chinos que nació en un taxi camino de Algeciras hace 23 años y aunque nunca pensó en dedicarse al mundo del cómic hoy posee uno de los webcómic, *Gazpacho Agridulce*, más visitados de España.



170. RAINV

Rocío Vidal Chica es de Barcelona, donde se licenció en Bellas Artes. También es *Community Manager*, además de coordinadora y directora de varios fanzines, como *OjoPez*, además de las Jornadas de autoedición de Barcelona.

Dibuja para una editorial online y tiene varios proyectos de *concep artist*, cómic e ilustración. Actualmente edita el cómic *El cuaderno de Tesla*.



171. RAQUEL ALZATE

Nació en Baracaldo en 1972 y es licenciada en Bellas Artes, ilustradora, historietista y escultora. Ha realizado ilustraciones para los libros de texto de la Editorial Bruño y también para los libros *Mitológika* y *El mundo de las Brujas* de la editorial Astiberri. Con esta misma editorial publicó en el cómic *Cruz del Sur*, con el que obtuvo el Premio al Autor Revelación del Saló Internacional del Cómic de Barcelona. Ha dibujado para la revista *Zona Cómic* y su trabajo más conocido es una serie de corte fantástico-épico publicada por Astiberri, *La ciudad de Ys*, que constará de tres volúmenes de los que ya se han publicado dos.



172. RAQUEL CÓRCOLES

Es la creadora de las populares historietas *Moderna de Pueblo*. Se licenció como periodista antes de publicar su primer libro recopilatorio, *Soy de pueblo*, al

que siguieron *Cooltureta* y *Los capullos no regalan flores*, en los que refleja los problemas del primer mundo revolucionando las redes sociales, instrumento imprescindible para la difusión de sus trabajos. En estos momentos publica *Aquí hay tema* en *El Jueves* y la sección *Casi Celebs* en la revista *Cuore*.



173. RAQUEL DÍEZ ARMAS

Colaboró en la revista asturiana *El Gomeru*.

174. RAQUEL GU

Raquel Gutiérrez es de Barcelona y nació en 1972. Ha dedicado su vida al dibujo y es ilustradora, humorista gráfica y dibujante de cómics, además de traductora. Estudió Filología inglesa y ha dibujado para editoriales como Planeta, Edebé o Salvat. Es coautora del blog de divulgación matemática *Mati y sus mateaventuras* e ilustra chistes en varios blogs. Hace webcómic semanales en diversas webs. En papel ha publicado la historieta *Tengo diabetes, ¿te lo cuento?* con la editorial Diabalance y ha participado en libros colectivos de humor gráfico como *Fins als Borbons!* y *La gran fábrica d'independentistes* así como en el recopilatorio de cómics *Enjambre*.



175. ROCÍO ESTEPA CORREDERA

Nació en Torremolinos (Málaga) en 1982. Es ilustradora y colorista, licenciada en Bellas Artes por la facultad Alonso Cano de Granada. Trabaja tanto en ilustración como en pintura y escultura y tiene varios proyectos en cómic, medio en el que profesionalmente se ha desarrollado como colorista, como por ejemplo en la serie *La Familia Newton* para la Editorial Saure o en *El código del ciempiés*, donde además es coautora, de Edicions de Ponent. Actualmente está desarrollando su primera novela gráfica en solitario.



176. ROCÍO PARRA

Ilustradora y dibujante de cómics nacida en Málaga en 1988, estudió Bellas Artes en la universidad de Málaga y animación en Dublín. Ha realizado trabajos de animación y *storyboard* para cine, también de ilustración y sobre todo cómic. Ha publicado sus historietas en la editorial online Twist cómics, que ofrece tebeos mensuales gratuitos y de pago, entre ellas *Mañana busco curro* y *El hombre de mis sueños*.



177. ROSA BOIX

Trabajó en los años treinta. Publicó en la revista de historietas *Pocholo*.



178. ROSA GALCERÁN

Rosa Galcerán Vilanova nació en Barcelona en 1917 (mismo año en que apareció el TBO) y es, a día de hoy, la dibujante española viva más veterana. Después de haber trabajado en publicidad, en la revista infantil *Porvenir*, para la editorial Plaza y de haber escrito diversos cuentos y biografías, inició su carrera profesional como dibujante de tebeos en *Mis Chicas* de Consuelo Gil. En 1945 colaboró en la película *Garbancito de la Mancha*, primer largometraje de dibujos animados en color que se realizó en Europa. La mayor parte de sus trabajos en cómics los hizo para la editorial Toray, en especial en los cuadernos de la colección *Azucena*, cuya creación fue idea suya (ella escribía también muchos de los guiones) y en la que participó desde el número uno hasta su desaparición, y *Cuentos de la Abuelita*. También colaboró en *Cuadernos Selectos*. Ha ilustrado libros infantiles y juveniles y de poemas y se ha dedicado también a la pintura. En 2014 recibió el Premio Honorífico de la AAC.



179. ROSANA ANTOLÍ

Nació en Alcoi, Valencia, en 1981 y estudió en la universidad Politécnica de Valencia y en el Royal College of Art de Londres. Es una artista multidisciplinar, hija del pintor Manuel Antolí, que cuenta con sus obras expuestas en distintas exposiciones y museos. En 2014 debutó en la novela gráfica con su historia *Pareidolia*, publicada por Edicions de Ponent.



180. ROSA NAVARRO

Es ilustradora profesional y ha participado en publicaciones infantiles. Ha dibujado, con guiones de Gema Arquer, *Salidas de emergencia*. *Bollería fina*, un cómic de temática lésbica del que han salido ya dos tomos. Está publicado por la editorial Facto Ediciones.



181. ROSA OLIVÉ

Dibujante e ilustradora.

182. SANDRA MOLINA JUAN

Sandra Molina es una colorista que trabaja para las editoriales Amigo Cómics (*Nancy in Hell: A Dragon in Hell*, la saga *Rogues: The cold ship* y *Roman ritual*) y Dynamite (*Juego de Tronos*, *Twilight Zone*, *Bionic Woman*). Nació en Novelda, Alicante en 1995 y estudió bachiller tecnológico para luego dedicarse por completo al cómic. Realiza desde hace años junto a su novio Álex García el webcómic *Prozaic*, que ellos mismos autopublican por capítulos.



183. SANDRA UVE

Sandra Valencia es una historietista nacida en Barcelona en 1972, ilustradora y escritora de prensa y televisión. Su aventura en el mundo del cómic comenzó como autoeditora de fanzines como *Annabel Lee* y *Ponnette*. Su primer libro ilustrado *Ponme la mano aquí*, trata de qué hablan las mujeres cuando se refieren al sexo. En febrero del 2013 publica *Hora Zulú*, novela gráfica también totalmente autoeditada que sólo puede adquirirse a través de su web o en tiendas

especializadas. Tras una larga etapa en prensa, radio y televisión, ha dejado los medios para dedicarse exclusivamente a la pintura, la escritura y la ilustración.



184. SARROCA

Dibujó entre los años cincuenta y principio de los setenta, sobre todo en el cuaderno de historietas *Ardillita* de Gráficas Ricart, pero también en Cuentos ejemplare infantiles, la colección *Mari-Tere*, *Golondrina* o *Dirca*.



185. SHEILA MORENO

Sheila Moreno Fàbregas es de Hospitalet de Llobregat y se dedica sobre todo a la ilustración. Ha hecho algunas cosas en cómic, aunque todavía no ha

publicado más que en Internet. También colabora con sus historietas en la revista *Licor del Mono*.



186. SOFÍA MADRIGAL

Sofía Madrigal Collazo nació en Segovia en 1954 y actualmente es una pintora y escultora de reconocido prestigio. Sus comienzos en el terreno del arte fueron en la revista *Madriz*, donde participó como historietista.

187. SONIA MORUNO

Sonia Moruno Martínez nació en Madrid en 1979, es ilustradora y dibujante de cómics y estudió en ESDIP. Trabaja como colorista para Amigo Cómics y su primera incursión en cómic como dibujante fue en 2012 con una colaboración titulada *Cómic 21* para una asociación granadina de síndrome de down. Ha publicado el cómic para niños *Hijos de Aramar*, con Ediciones Babylon.



188. SONIA PULIDO

Nació en 1973, es licenciada en Bellas Artes en la especialidad de grabado y estampación. Comenzó realizando ilustraciones para *El País Semanal*, *Mujer 21*, *Trezevents* e historietas breves, con guiones propios, para *Dos veces breve* o *NSLM*. Publicó su primera historieta larga en 2006, *Puede que esta vez*, para la editorial Sins Entido. Ese mismo año comenzó con su blog *El diario visual de Sonia Pulido* y en 2008 hizo junto a Pere Joan, *Duelo de Caracoles*, publicado dos años después también por Sins Entido.



189. SRTA. M.

Manoli López nació en Terrassa, Barcelona, en 1985 y estudió Artes Gráficas en la especialidad de ilustración. Su andadura en el mundo del tebeo comenzó con dos proyectos paralelos, su webcómic *Tonterías en vertical* y el proyecto colectivo *Caniculadas*, primero como webcómic y más tarde en papel, editado por Astiberri. Con norma Editorial ha publicado *Históricas*, historia corta dentro de la obra colectiva *Enjambre*.



190. STUDIO KAWAII

Nombre artístico de las mellizas Ana y Mercedes Hidalgo Arias, dos dibujantes que se dedican al estilo manga. Comenzaron trabajando para la revista yaoi *Itaii Itaii* de SBC Ediciones, en la que continúan colaborando, con la historia corta *Nocturne*. Fueron las primeras dibujantes españolas que trabajaron para la editorial estadounidense Yaoi Press, primero con historias cortas y luego con novelas gráficas. Su serie de dos volúmenes *Treasure* se ha publicado, además de en Estados Unidos, en Alemania y Reino Unido. En 2010 sacaron en España *Romance bajo las Máscaras*, de la mano de la editorial Nowevolution. Actualmente tienen disponible por capítulos en Internet, *The Sun Chaser*.



191. STUDIO KÔSEN (AURORA GARCÍA Y DIANA DEV)

Aurora García Tejado (Madrid, 1978) y Diana Fernández Dévora (Madrid 1975), son dos autoras que llevan publicando trabajos que representan el estilo manga en España desde 1998, bajo el nombre de Kôsen o Studio Kôsen. Trabajan en equipo y las dos escriben y dibujan alternativamente. Sus primeras obras aparecieron en revistas especializadas de manganime y su primer monográfico fue una serie de cuatro cómics, *Garou-chan*, publicada por Amaniaco Ediciones y editada en Polonia en un solo tomo. Dirigen su propia revista *YaoiZone* y trabajan también para Estados Unidos publicando obras de temática yaoi. Han realizado la historia corta *Special Treatment* y el tomo ambientado en el oeste *Stallion*. También hacen ilustraciones y libros didácticos. Actualmente dirigen la Línea Gaijin (dedicada a publicar cómics de producción propia con

formato y estética manga) de Ediciones Glénat, para la que han realizado *Léttera*, *Daemonium* y *Saihôshi*.



192. SUSANA RAMÍREZ

Nació en Málaga en 1988 y estudió en la facultad de Bellas Artes de su ciudad, además de animación clásica en Dublín. Comparte el blog *Chorradas aparte*, en el que publica sus cómics con Azahara Blue (Azahara Quesada, véase [pág. 502](#)). Ha colaborado en Twist Cómics con la historia corta *No Superpower*. Actualmente trabaja en dos proyectos de cómic, un webcómic y una historieta de próxima publicación.



193. SUSANNA MARTÍN

Ilustradora y autora de cómics. Se licenció en Historia en la universidad de Barcelona, estudió también ilustración y pintura en la Escuela de Arte La Llotja de

Barcelona. Ha colaborado en prensa, productoras de cine y publicidad y en estudios de arquitectura y diseño. Trabaja como ilustradora, dando clases y dibujando cómics. En 2010 Norma Editorial publica su primera novela gráfica, *Alicia en un mundo real*; en 2012 la segunda, *Sonrisas de Bombay*; y en 2014 la tercera, con la misma editorial, *Sansamba*. Tras participar en diferentes trabajos, series de cómics quincenales, obras colectivas como *Enjambre*, que ella misma coordinó, fanzines... y llevar el blog de *Cachaca y Piluca*, actualmente está trabajando en *Annemarie*, adaptación a cómic de la vida de Annemarie Schwarzenbach y en el álbum infantil *Martina, el miedo y el gato Faluga*.



194. TERESA BALLESTER

195. TERESA VALERO

Es una guionista de cómics madrileña que nació en 1969 y comenzó en el mundo de la animación. Actualmente da clases de *storyboard* y hace guiones aunque también realiza ilustraciones de vez en cuando y dibuja historietas que publica en su página web. Debutó en el mundo del cómic en 2008 con la serie *Brujeando*, escrita por ella con dibujos de Juanjo Guarnido, a la que siguió *Curiosity Shop* en 2011, con dibujos Montserrat Martín. Ha realizado dibujos para la revista *Dos veces breve*.



196. TRINI TINTURÉ

Trinidad Tinturé Navarro nació en Lérida en 1938 y empezó a trabajar desde niña. Como historietista ha dibujado sobre todo para el extranjero y sigue haciéndolo actualmente. Especializada en cómics para niñas y adolescentes, comenzó haciendo cuentos de hadas, como la mayoría de sus coetáneas. Destaca entre ellos *Emma es encantadora*, que creó con el guionista Andreu Martín y que saldría publicada en la revista *Lily*. Trabajó en pequeñas editoriales como Gráficas Soriano e Indedi y también probó el terreno de la publicidad. En los años sesenta entró en Bruguera y comenzó a recibir encargos del extranjero gracias a la agencia de esta editorial, Creaciones Editoriales. Sus cómics se publicaron en Alemania, Austria y Gran Bretaña como *Biggi*, *Tina* o *Twinkle*.



197. TRIZ

Bea Torno, conocida como Triz, nació en Logroño en 1985. Ilustradora y humorista gráfica, es conocida por sus trabajos para *Orgullo y satisfacción*, *El jueves* y el webcómic, luego publicado en formato libro, *Caniculadas*. Ha ganado varios concursos de cómics y ha hecho dibujos para libros infantiles. Su trabajo

más reciente ha sido *EGB vs ESO* publicado por Planeta DeAgostini, una reflexión humorística sobre dos generaciones.



198. VAN DURÁN

Vanessa Durán nació en Santiago de Compostela y se licenció en Bellas Artes. Es ilustradora y dibujante de cómics autodidacta. En 1995 ganó el Premio al Mejor Manga en el Primer Salón del Manga de Barcelona y un año después Camaleón Ediciones le publicó su primer cómic *Uno entre un millón*, que se convirtió en el primer cómic de temática Shonen Ai de nuestro país. Es la fundadora, junto a otros dibujantes, de la revista de cómic yaoi, *Itaii Itaii*. Ha participado en revistas del sector como *Neko*, *Kame* o *Line magazine* y ha publicado en *El País*, *La Vanguardia*, *ABC*... Actualmente se dedica a la ilustración manga y colabora en editoriales de diversos países. También publica webcómic.



199. VANE

Vanessa Idiáquez Salinas nació en Valencia en 1973. Ha ilustrado libros infantiles y ha participado en el cuaderno de historietas *Mutts* y con Edicions de Ponent ha publicado *Cambiovida*. Es dibujante y guionista.



200. VERÓNICA RUFO

Verónica Rufó Baena nació en Madrid en 1988 y estudió diseño gráfico en ESNE, de la universidad Camilo José Cela. Ha colaborado en el libro recopilatorio de historietas editado por Dibbuku, *El taller y Cater & Guest* para la empresa Catergest, que lo publicó en forma de fanzine.



201. VICTORIA MARTOS

Nació en Madrid y estudió en la Facultad de Bellas Artes de la universidad Complutense de Madrid y en la Academia de Bellas Artes de Varsovia. Publicó historietas en la revista *Madriz* aunque se ha dedicado sobre todo a la ilustración. Ha trabajado en revistas como *Dunia*, *Marie Claire*, *Saber Leer*, *Cinemanía* y en periódicos como El Economista, Expansión, El Mundo y El País. Solía firmar como VMartos.



202. VIOLETA

Dibujante que trabajó en los años cincuenta en cuentos de hadas de la editorial Ferma en las colecciones *Un cuento semanal* y *Blanca*.



203. VIOLETA SUÁREZ

Nacida en Gijón, Asturias, en 1929, Carmen Violeta Suárez Neanas se trasladó con solo cinco años a Barcelona donde desarrolló su carrera profesional junto a su marido Jorge Macabich, también dibujante de cómics y agente. A los 13 años se apuntó con una amiga a una academia de dibujo y desde entonces, nunca dejaría el lápiz. Sus primeros trabajos los realizó para el mercado británico, con la editorial *Amalgamated Press*. En los ochenta dejó el terreno de la historieta y se dedicó a enseñar dibujo a otras mujeres en la escuela Apde (Asociación para la Mujer Eficiente, en catalán).



204. XIAN NU STUDIO (PUKALINCE Y FELWYN)

Irene Díaz Miranda y Laura Moreno Fernández, ambas nacidas en Granada en 1984 y 1983, respectivamente, utilizan los nombres de Pukalince y Felwyn para sus dibujos y juntas publican manga en equipo como Xian Nu Studio. Comenzaron en el mundo de la historieta en 2007 en la editorial YaoiPress de Estados Unidos con una serie de historias cortas para Winter Demon y Yaoi Vol.2. Continuaron con *All In*, publicada por la editorial francesa Humanöides Associés y e 2008 entraron en la plantilla de la americana Tokyopop, donde realizaron la trilogía *Wicked Lovely: Desert of Tales*. En España han publicado para Glenat

España/EDT, su primera trilogía propia: *Bakemono*. Actualmente continúan trabajando para Estados Unidos y Francia en diferentes editoriales.



205. XULIA VICENTE JIMÉNEZ

Nació en Cariño, La Coruña, en 1993 y actualmente está estudiando Bellas Artes en Valencia. Coordina el Club de Cómic de BBAA y el fanzine *Sacoponcho*. Ha colaborado en los fanzines *Kuro-e*, *Black Seal*, *Arros Negre* y *Meintrim*, entre otros.



206. YOLANDA

Fue una de las colaboradoras de la revista asturiana *El Gomeru*.

207. ZORAIDA ZARO

Licenciada en Bellas Artes en la Facultad BBAA San Carlos de la UPV de Valencia, trabajó como animadora, es ilustradora y dibujante de cómics. Publicó historietas en la revista *Desde el abismo*. Ha hecho todo tipo de trabajos como *free lance*: proyectos de arquitectura, ilustraciones para publicidad, rótulos, juegos de móvil... Ha publicado en: *El Jueves*, *Curvy 7*, *Jaque*, *Fiulet*, *Era Garbera* y *Yerba*.



